2001/03 DECEMBER - ÁRA: 796 Ft - ELŐFIZETVE: 597 FT

PCGAMES

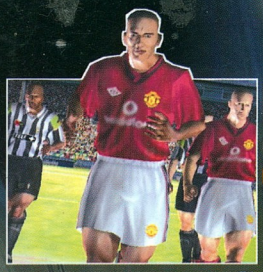
AJÁNDÉK CD!

C.O.N.S.E.A.L. World of Warcraft GTA3

S.W.I.N.E.

AQUANOX

20. oldal



FIFA 2002

GÓÓÓÓÓL!

68. oldal

PROJECT EDEN

CYBORG KOMMANDÓ

26. oldal

WINDOWS XP

JÁTÉKOS WINDOWS?

6. oldal

WARCRAFT 3

ÚJ MŰFAJ SZÜLETŐBEN

32.oldal

SB AUDIGY

HANGOS GENERÁCIÓ-VÁLTÁS

86. oldal

PC.GAMES

előfizetési akció december 15-ig

7164 Ft

1éves előfizetés

(12 szám)

1 lapszám így 796Ft helyett 597Ft-ba kerül

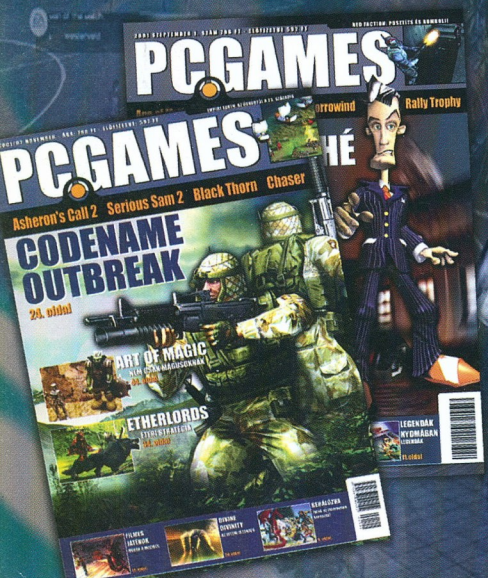
Extra szolgáltatásaink 1 éves előfizetés esetén:

- Ingyenes hírlevél és SMS minden nap!
- Klubkártya a PC.GAMES összejövetelekre

Hidd el, ez az ajánlat

PONT

neked szól!



ELŐFIZETHETŐ:

LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST, Pf.: 315

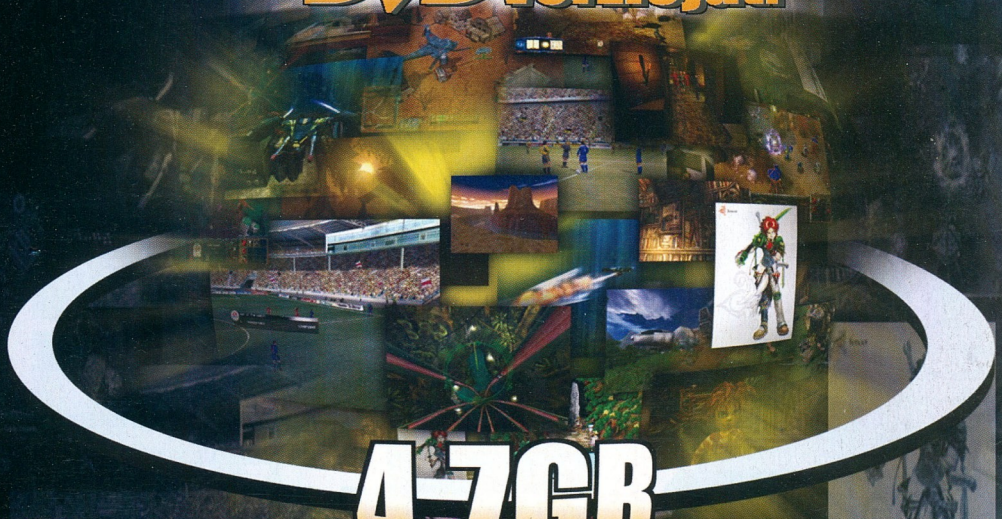
E-MAIL-BEN: LEVEL@PC.GAMES.HU

SMS-BEN: 06-30-9-917-869

A PC.GAMES decemberben bemutatja:

Minden, ami eddig hiányzott, mert nem tudtad letölteni,
mert nem jutottál hozzá, mert sok mega volt,
mert neked minden kell, mert ez még nem volt sehol...

DVD verzióját.



4.7GB

- videoőrület
- 6 CD-nyi válogatott tartalom
- soha nem látott friss demók és kiegészítések

- patch- és cheat-özön -
- MOD- és kiegészítő-kavalkád -
- apró játékok és felhasználói programok -

és még sok minden más, köztük igazi nagy meglepetések!

A kiadvány országszerte kapható lesz a forgalmasabb pavilonokban, Relay és Citypress üzletekben, számítástechnikai szaküzletekben. Ha biztosan hozzá szeretnél jutni, akkor előre megrendelheted az alábbi módokon:

e-mail: dvd@pc.games.hu levél: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315

Ha a kiadónál rendeled meg a DVD-s PC.Gamest, akkor 10% kedvezményt adunk az 1996 Ft-os árból!

PC.GAMES DVD

Felejtsd el a CD-t, kapcsolj magasabb fokozatba!
Ez ismét pont neked szól!

INTRO

Egy pillanat alatt elröppent az október hónap, és máris azt vettük észre, hogy viharos gyorsasággal közeledik a nyomdába adás időpontja. Persze pánikról szó sem volt, hiszen egész hónapban azon igyekeztünk, hogy minél színvonalasabb és tartalmasabb olvasnivalót tárjunk elétek. A háttérben pedig folytak már a tervezgetések, melynek gyümölcsét láthatjátok a lap mellé csomagolt ajándék CD képében, illetve tapasztalhatjátok majd a következő számnál, melyhez már DVD-melléklettel is hozzájuthattok.

A DVD tartalmát szeretnénk, ha ti is alakítanátok, így nem csak az előrendelő leveleket, hanem a véleményeteket is várjuk a dvd@pc.games.hu címre. Persze határozott elképzelésünk van, hogy mivel is fogjuk megtölteni az első hallásra soknak tűnő 6 CD-nyi területet, egy byte sem fog üresen maradni, ezt megígérhetjük.

Egyébiránt nem marad más feladatunk így, a nyúlfarknyi bevezető után, mint hogy kellemes időtöltést és jó szórakozást kívánjunk a sorrendben harmadik PC.GAMES-hez.

a szerkesztők

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear)
Szerkesztők: Paczona Zoltán (Chilly), Giczi Gyula (JuliuS)
Korrektor: Kolozsvári Zsófia
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Lapreferens: Boruzs Krisztina
Laptervezés és layout: Lóránt Demeter (ir)

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21. Tel/Fax.: 230-4832
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel
Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 796 Ft

Előfizetési díj a kiadónál:
Egy év: 7164 Ft, Fél év: 3980 Ft

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

AKCIÓ

14 GRAND THEFT AUTO 3
15 CHROME
16 THE SHADOW OF ZORRO
18 C.O.N.S.E.A.L.
20 AQUANOX
24 PLANET OF THE APES
26 PROJECT EDEN
28 EVIL TWIN

STRATÉGIA

32 WARCRAFT 3
36 STRONGHOLD
39 PARKAN: IRON STRATEGY
40 COMMANDOS 2
42 S.W.I.N.E.
45 C&C: YURI`S REVENGE
46 TRADE EMPIRES
47 PATRICIAN 2

RPG/KALAND

49 STORY OF FORESTIA
50 WORLD OF WARCRAFT
52 BALDUR`S GATE 2: THE DARKEST DAY (MOD)
53 OMINOUS HORIZONS
54 THRONE OF DARKNESS
56 CASANOVA
57 POOL OF RADIANCE

SZIMULATOR

60 INTERJÚ WÉBER GÁBORRAL
61 F1 2001
62 MS FLIGHT SIMULATOR 2002

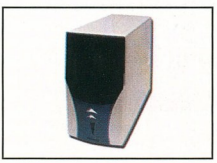
SPORT

67 UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 2001-2002
68 FIFA 2002
70 STREET TENNIS

EGYÉB JÁTÉKOK

72 POKEMON TRADING CARD GAME
74 HOYLE JÁTÉKOK
75 SUPER BUST-A-MOVE
75 VETÉLKEDŐK
76 LEGO RACERS 2
76 SHEEP DOG N WOLF

HARDWARE



78 KONFIGURÁCIÓAJÁNLÓ
79 HARDWARE NEWS
80 PIACI KÖRKÉP
84 TITANIUM
86 AUDIGY
87 BUTTERFLY KYRO 2

ABLAKOK A (JÁTÉK)VILÁGRA

FELHŐTLEN EGYÜTTÉLÉS? CIKKÜNKBŐL MEGTUDHATJÁTOK, MELYIK WINDOWS-VERZIÓVAL MELYIK JÁTÉK FUTTATHATÓ PROBLÉMAMENTESEN
+
WINDOWS-TÖRTÉNELEM

06-11. oldal

NEMRÉGIBEN JELENT MEG A MICROSOFT WINDOWS LEGFRISSEBB VERZIÓJA, AZ XP (EXPERIENCE – AZAZ TAPASZTALAT, ÉLMÉNY). EZ ADTA AZ APROPÓT, HOGY FELIDÉZZÜK A HÍRES (ÉS HÍRHEDT) OPERÁCIÓS RENDSZER MÚLTJÁT – TERMÉSZETESEN FŐLEG A JÁTÉKOSOK SZEMPONTJÁBÓL.

ABLAKOK A (JÁTÉK)VILÁGRA

„Egyszer volt, hol nem volt…"
William Henry Gates III jómódú család gyermekeként 1955. október 28-án született Seattle-ben. 1968-ban találkozott először számítógéppel, és azonnal a hatása alá került. Barátjával, Paul Allennel attól fogva minden idejüket a masinák szétszedésével és összerakásával, valamint programozással töltötték. Amikor 1974-ben Allen egy magazin címlapján meglátta a világ első mikrokomputerét, azonnal megérezték: eljött az idő! Felkeresték az Altair céget egy programtlettel, majd amikor az megnyerte a cég tetszését, céget alapítottak Microsoft néven. Amikor az IBM PC-jével megjelent a piacon, a Microsofttól megvásárolta az MS-DOS licenszét, és ezzel mindkét cég nevét beírja a számítógépek históriás könyvébe.

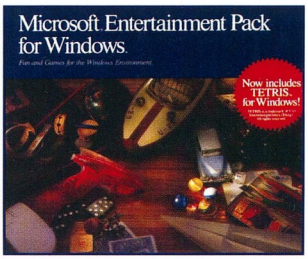
Microsoft Windows 3.x
A Microsoft 1983. november 10-én jelentette be a Windows-t, mint az MS-DOS operációs rendszer kiterjesztését. A Microsoft Windows 1.0 1985-ben jelent meg 99$-os áron. A 2.0-s verzió 1987 áprilisában rajtolt, a 3.0 1990 májusában, majd októberben jött ugyanez a verzió multimédiás kiegészítéssel. Az igazi „nagy boom" 1992. április 6-án következett be: ekkor került a boltok polcaira a Microsoft Windows 3.0, melyből az első két hónapban több mint egymillió, egy év alatt pedig a világ 24 országában, 12 nyelven négymillió példányt adtak el, a regisztrált felhasználók száma 1993-ra elérte a 25 milliót, ezzel az MS Windows a világ legnépszerűbb grafikus operációs rendszerévé vált.
1992 októberében jelent meg a hálózatos lehetőségekkel kiegészített Microsoft Windows for Workgroups 3.1, az utolsó „kis Windows" változat; az MS Windows for Workgroups 3.11 1994 februárjában zárja le a Microsoft első, fényes korszakát.

A Windows forradalmi rendszernek számított. Ez volt az első, igazán grafikus felületű program, nagy újdonságként jelent meg benne az egér használata, a felhasználónak nem kellett bonyolult DOS-os parancsokat megjegyeznie, elég volt néhány kattintás, és már indult is a kiválasztott alkalmazás. A tortán a habot a multitask-rendszer jelentette, vagyis egyszerre több program is futhatott, az egyik elindításához nem kellett a másikat bezárni. Ezek a lehetőségek, ahogy a fenti számok is bizonyítják, pillanatok alatt meghódították a piacot. Nézzük át, milyen hardverigénye volt a 3.x-es Windows-oknak!
(Ma már hihetetlennek tűnik a 2 MB RAM és 8 MB tárterület, főleg, ha figyelembe vesszük, hogy ez alig 9 éve volt…)

Windows 3.1 (enhanced mode)	
Számítógép:	100% IBM kompatibilis
Processzor:	80386 vagy nagyobb
Memória:	2MB RAM
Meghajtók:	HDD, 8 MB tárterület 3.5" / 5.25" Floppy
Hang:	-
Video:	VGA
Irányítás:	billentyűzet / egér
Operációs rendszer:	DOS 3.1 és felette

Windows for Workgroups 3.11	
Számítógép:	100% IBM kompatibilis
Processzor:	80386 vagy nagyobb
Memória:	3MB RAM
Meghajtók:	HDD, 14 MB tárterület 3.5" / 5.25" Floppy
Hang:	-
Video:	VGA
Irányítás:	billentyűzet / egér
Operációs rendszer:	DOS 3.3 és felette

Az új piacot persze rögtön felfedezte magának a játékipar. Maga a Microsoft is elősegítette ezt, 1990-ben jelent meg a Microsoft Entertainment Pack for Windows, amely a Taipei, Minesweeper (aknakereső), TicTactics, Golf, Cruel Solitaire, Pegged, IdleWild játékok mellett tartalmazta a Tetris-t is. A DOS-os éra nagy játékgyártói mind ringbe szálltak: a „Simek atyja", Will Wright nevével fémjelzett Maxis is ebben az évben jelentette meg az új rendszerre az első „WinSim"-et, Sim Earth:The Living Planet néven. Az Interplay 1991-ben jött ki a Battle Chess Multimedia PC-s változatával, valamint az Another Worlddel, amely vektorgrafikával, animációval, átvezető filmekkel és zenével elfért egy 5.25-ös lemezen…
A Maxis a világsikerű Sim City Windows-os változatával, Sim City Classic néven 1992-ben, majd 1993-ban a Sim City 2000 Special Edition-nel toborzott magának – és a Microsoftnak – további híveket. És persze, ott volt minden idők egyik legsikeresebb játékmogulja, a Sierra, ahol rengeteg játékot hoztak az új platformra (Aces of the Pacific, Freddy Pharkas, Woodruff). A cég 15 éves fennállását olyan két gyűjteménnyel ünnepelték 1994-ben, mint a Leisure Suit Larry Collector's Edition, valamint a talán legsikeresebb sorozatuk gyűjteményes kiadása, a Space Quest Collector's Edition, mely mind az 5 addig megjelent részt tartalmazta. Roger Wilco kalandjait egy év múlva, 1995-ben zárták a Space Quest 6: The Spinal Frontier című játékkal. 1994 egyébként is a játékosok nagy éve volt. Ekkor jelent meg a Westwood 10 éves jubileumi játékcsomagja, mely a három Kyrandiát, a Lands of Lore: Throne of Chaos-t, valamint a Dune II: Battle for Arrakis-t tartalmazta, a Sierra pedig az említetteken kívül a Lode Runner Windows-os változatát (The Legend Returns), valamint a King Quest 7-et is megjelentette. Ez év végén dobta piacra a Microsoft a The Best of Microsoft Entertainment Pack gyűjteményét, benne a napjainkban a Windows részévé vált Freecell-lel. A MicroProse egy újabb klasszikust jelentetett meg 1995-ben, ez volt a Civilization for Windows. És a rövid áttekintés végére egy különlegesség: ebben az évben adta ki az Activison kifejezetten Windows 3.1-re az Atari 2600 Action Pack-ot, mely a legendás játékgép legjobb darabjait tartalmazta, egy 2600-as emulátorral és cartridge ROM-mal.



És itt, 1995-ben zárjuk le az „utolsó stabil" ;) Windows bemutatását, hiszen érkezik a „nagy testvér", és nyomában a Kék Halál. De ez már tényleg egy másik történet…

EASTER EGG: KÉP ÉS MACI

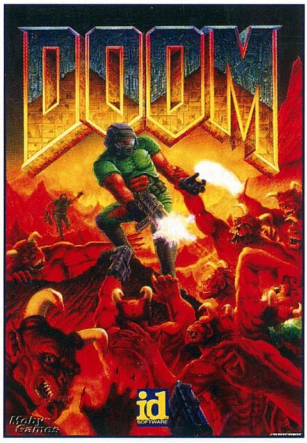
Nyomjuk le a Ctrl + Alt + Shift gombokat, és tartsuk lenyomva mindvégig, míg az alábbiakat tesszük: a Program Managerből válasszuk a Help, majd az About Program Manager pontot! Kattintsunk duplán a Windows zászló négy színe közül bármelyiken, ekkor a zászló lobogni kezd. Ismételjük meg a műveletet (a három gombot ne engedjük fel!), ekkor megjelenik egy arckép, és az illető neve – vagy egy maci! Ha nincs mackó, ismételjük a klikkelgetést még néhányszor!

32 bit és fagyhalál...

1995 augusztusában hatalmas, világméretű showműsor keretében jelenik meg a Microsoft Windows 95, és az egymillió eladott példányt 4 nap alatt (!) éri el. A váltás valóban forradalmi: 16 bit helyett 32 bites operációs rendszer, „plug and play" lehetőség, azaz új hardvereszközök automatikus felismerése és rendszerbe illesztése, a különálló konfigurációs fájlok egyetlen adatbázisba szervezése (registry), fejlettebb memóriakezelés, a jobb egérgomb „használatba vétele" (gyorsmenü), fejlett multimédiás lehetőségek (CD Player AutoRun-nal). Lássuk itt is a minimum hardverigényt (erősen tájékoztató jellegű adatok! :)):

Windows 95	
Számítógép:	100% IBM kompatibilis
Processzor:	386DX vagy nagyobb
Memória:	4MB RAM
Meghajtók:	HDD, 35 MB tárterület 3.5" Floppy vagy CD ROM meghajtó
Hang:	Sound Blaster kompatibilis
Video:	VGA vagy nagyobb felbontás
Irányítás:	100 % MS kompatibilis billentyűzet / egér
Operációs rendszer:	DOS 5.0 és felette

Az új „csoda" pillanatok alatt meghódította a világot, és ezzel a programmal a Microsoft valóban révbe ért annak ellenére, hogy rengeteg hiba bukkant fel a Windows 95 futása során, ezek leglegendásabbika a kék halál és a teljes fagyás. A kiváltó okokat keresve egy alapvető problémára bukkanunk: minden program egyetlen biztonsági szinten fut, azaz amennyiben a szerényebb pénztárcájú vásárló egy tajvani „harmadik sor, második dzsunka" gyártmányú hardvereszközt tol a gépébe, annak a bam-



buszfedeles kunyhóban összebarkácsolt meghajtóprogramja ugyanolyan jogokkal garázdálkodik a memóriában, mint maga az operációs rendszer, melynek kódjait akár felül is írhatja! Sajnos egy ilyen attak végzetes lehet, ez pedig elsősorban a program szerkezetének köszönhető: a Windows úgynevezett monolitikus elven van írva, azaz az egész program egyetlen, több millió sorból álló „massza" (a Windows 2000 például 29millió, főleg C++ nyelven írt programsort tartalmaz!), így egy rossz programrészre való ugrás, vagy egy fent említett meg nem engedett művelet a teljes összeomláshoz vezet (ennek a technikának az ellentéte a moduláris programfelépítés, amely például a Linuxot jellemzi. Itt egy hiba csak az adott modult érinti, a program többi részére nincs kihatással, így elég a leblokkolt modult „kilőni" és újraindítani).

EASTER EGG: AKNAKERESŐ

Emlékeznek még büséges olvasóink a PC.Games első számából a „Colossal Caves" legendássá vált varázsszavára? Nos, ha Win3.11 kerül a kezük alá, ezzel a mágikus szóval minden alkalommal megnyerhetik az Aknakeresőt! Nem kell mást tenni, mint elindítani a játékot, begépelni a varázsigét, megnyomni az Enter majd a Shift gombot. Ezután, ha egy olyan négyzet fölé visszük a kurzort, ahol nincs akna, a képernyő bal felső sarkában lévő pixel fehérre vált! [Előtte állítsunk be egy jó sötét hátteret, minden más programot pedig zárjunk be vagy minimalizáljunk!]

Bár volt néhány kifejezetten a Win3.x-re fejlesztett játék, mégis a játékok nagy része egyszerre futott DOS alatt és Windows-on is. Ezt megörökölte a Win95 is, és a Microsoft hamar felismerte, hogy a játékgyártókat akkor tudja átcsábítani az új operációs rendszerre, ha valami igazán egyedi eszközt ad kezükbe. 1992-ben két amerikai programozó, Servan Keodjian és Doug Rabson megalakította a RenderMorphics nevű céget, és pár éven belül világelsők lettek a 3D-s grafikus technológiában. RealityLab nevű szoftverüket széles körben alkalmazták az AutoCAD, az orvosi képmegjelenítés, valamint a VR (Virtual Reality) terén, és persze különféle játékokban. A Microsoft ekkor tette meg először azt a lépést, amit azóta is sokszor alkalmazott: licenszelés helyett egyszerűen felvásárolta a fejlesztőcéget, és szoftverüket Direct3D néven beépítette egy új rendszerbe, melynek a DirectX nevet adták. Ennek segítségével a játékfejlesztők többé nem voltak rákényszerítve, hogy a legkülönfélébb gyártók grafikus meghajtóinak támogatását külön-külön beleépítsék programjukba. Egyszerűen a Direct3D-re kellett fejleszteni, a DirectX, mint egy interfész, „közvetített" a játék és a hardver között. 1995 végén jelent meg a DirectX 1.0, és hatása valóban megrázta a piacot. Elkezdődött a napjainkban is tartó 3D-s forradalom, a játékok dobozán megjelent a „Designed for Microsoft Windows 95" címke. A DOS korszakának napja leáldozott...

A Windows 95-ön futó játékok közül mindenképpen az élen kell megemlíteni a Doom-ot, az idSoft legendás, stílus- és iparágteremtő programját. Az első évből (1995) felsorolásjelleggel néhány fontosabb cím, a teljesség igénye nélkül: Earthsiege 2, Earthworth Jim, Mechwarrior 2, Rayman, Sid Meier's CivNet (a klasszikus játék+multiplayer mód). A Sierra különlegessége a Phantasmagoria nevű horrorjáték, mely 7(!) CD-n jelent meg. 1996-ban aztán jöttek az olyan játékok, mint a Broken Sword, Command and Conquer: Red Alert, Leisure Suit Larry 7, Neverhood, Civilization 2, Transport Tycoon Deluxe, a Sierra pedig a Quest for Glory Anthology-val jelentkezett, mely a nagysikerű sorozat mind a négy darabját tartalmazta. És jött 1997, a játékosok nagy éve: Age of Empires, Elder Scrolls: Battlespire, Diablo, Dungeon Keeper, Fallout, MDK, Myth: The Fallen Lords, Need for Speed II, Quake II, Tomb Raider II, Total Annihilation, Turok, X-COM: Apocalypse. A Sierra két gyűjteményt adott ki: a szép emlékű Space Quest teljes kollekcióját, valamint a cég alapítójának és fő játéktervezőjének, Roberta Williamsnek 14 sikerét tartalmazó antológiáját, benne az első 7 King Questtel. És ez az az év, amikor az Origin megjelenik az Ultima Online netes szerepjátékkal, a LucasArts pedig a Star Wars univerzumot két újabb címmel bővíti: Star Wars: X-Wing vs. Tie Fighter és Star Wars: Jedi Knight.

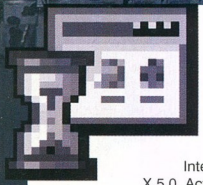
A fejlesztések persze közben sem álltak le. A Win95 legkritikusabb része a DOS-os időszakból örökölt fájlrendszer, a FAT16 volt. Anélkül, hogy belemerülnénk a szakmai részletekbe, elégedjünk meg annyival: az idő jócskán túlhaladta ezt a rendszert. Épp ezért a Microsoft, immár a 32 bites korszaknak megfelelően elkészítette a FAT32 fájlrendszert, mely a Win95 OSR2 (OEM Service Release 2) kiadásban debütált. (A megjelent verziókról lásd táblázatunkat!) Közben újabb szabványok jelentek meg, ezért szükségessé vált az operációs rendszer teljes átdolgozása.

Windows verzió	Windows revízió
Windows 95 4.00.950	Windows 95 eredeti kiadás
Windows 95 4.00.950 A	Windows 95 eredeti kiadás Service Pack 1 vagy OEM Service Release 1 kiegészítéssel
Windows 95 4.00.950 B	Windows 95 második kiadás / OSR2 - FAT32 fájlrendszerrel
Windows 95 4.00.950 C	Windows 95 második kiadás / OSR2 - FAT32 fájlrendszer, USB és AGP támogatás
Windows 98 4.10.1691	Windows 98 béta kiadás
Windows 98 4.10.1998	Windows 98 eredeti kiadás
Windows 98 4.10.2222A	Windows 98 második kiadás (Second Edition)

Egy újabb lépcsőfok

Az 1998 júniusában megjelent Windows 98 nem volt olyan nagy durranás, mint annak

idején a 95, de lényeges előrelépésnek tekinthető, hiszen egy csomó javítást és update-et, valamint többek között AGP, USB, MMX, DVD támogatást tartalmazott. A FAT



32 teljes polgárjogot nyert, és a Win98 egy fejlett FAT 32 konverterrel segítette az új fájlrendszerre való áttérést. Továbbfejlesztett PnP, Internet Explorer 4, Direct X 5.0, Active Desktop, személyre szabható tálca, a programok védelmét pedig az automatikus registry backup szolgálta. Folytatva a Win95 gyakorlatát a fenyegető Y2K bugra való hivatkozással 1999 májusában jelent még a javított verzió Windows 98 SE (Second Edition, azaz második kiadás) néven. Ez az összes update-et és Year 2000 javítást tartalmazta, és a fontosabb komponensek (Media Player, IE, Outlook Express, Direct X) új verzióját, Pentium III támogatással. Lássuk a minimum gépkövetelményeket!

Windows 98	
Számítógép:	100% IBM kompatibilis
Processzor:	486DX/66 vagy nagyobb
Memória:	16MB RAM
Meghajtók:	HDD, 195-295 MB tárterület 3.5" Floppy vagy CD ROM meghajtó
Hang:	Standard hangkártya
Video:	VGA vagy nagyobb felbontás
Irányítás:	100 % MS kompatibilis billentyűzet / egér
Operációs rendszer:	Windows 3.x, 3.1x, Windows 95 upgrade-hez

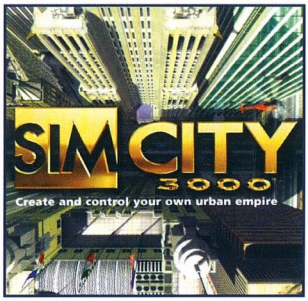
Windows 98 SE	
Számítógép:	100% IBM kompatibilis
Processzor:	486DX/66 vagy nagyobb
Memória:	24MB RAM
Meghajtók:	HDD, 205-315 MB tárterület CD ROM vagy DVD meghajtó
Hang:	Standard hangkártya
Video:	VGA vagy nagyobb felbontás
Irányítás:	100 % MS kompatibilis billentyűzet / egér
Operációs rendszer:	Windows 3.x, 3.1x, Windows 95 upgrade-hez

A Win98 az elsőszámú játékplatformmá vált, ezt jól jelzik a most felsorolandó címek, melyekről bizonyára többet nem is kell mondani. A nagy hármas ebben az évben: StarCraft, Half Life, Unreal, és a többiek: Baldur's Gate, Caesar III, Commandos, Elder Scrolls: The Redguard, Fallout 2, Grim Fandango, Myth II: Soulblighter, Need for Speed III, Settlers III, Shogo, Thief, Tomb Raider III, Turok 2. Az Electronic Arts az új érát a zseniális Peter Molyneux legendás játékának, a Populous-nak 3D-be átírásával ünnepelte (Populous: The Beginning), a Sierra pedig beírta magát az online játékok történetébe: ez évben jelenik meg a Starsiege és a Starsiege: Tribes, az Origin pedig megjelenteti az Ultima Online folytatását The Second Age alcímmel.
1999-ben jöttek az olyan nagyágyúk, mint a

EASTER EGG: GATES PACIJA

Mitől olyan nagy a Windows 95? Benne van Bill Gates lova! Aki kíváncsi rá, indítsa el a Win95-öt, és várjon addig, míg megjelenik az egérkurzor az üres képernyőn. Ekkor gyors egymásutánban le kell ütni a következő gombokat: Ctrl, F6, jobb Shift, Del, ezután klikk a jobb egérgombbal! Ha mindezeket sikerül végrehajtani még mielőtt betöltődne a háttér, máris előttünk áll a Microsoft vezérének lova, Nugget, azaz magyarul Aranyrög…

Half Life: Opposing Force, Quake III Arena és Unreal Tournament, valamint: Age of Empires II, Command & Conquer: Tiberian Sun, Dungeon Keeper 2, Hidden & Dangerous, Homeworld, Indiana Jones and the Infernal Machine, Mechwarrior 3, Outcast, Sim City 3000, Star Wars: X-Wing Alliance, Tomb Raider: The Last Revelation, Total Annihilation: Kingdoms, Trespasser, Team Fortress Classic, Warcraft II: Battle.net Edition, és ebben az évben indul világhódító útjára az EverQuest.



Az új korszak

1999-ben a Microsoft bejelentette, hogy az új évezredet egy teljesen új koncepciót tükröző operációs rendszerrel köszönti: a Windows 2000 az addig vállalati platformnak számító Windows NT és az elsősorban otthoni felhasználóknak készült Windows 98 összedolgozásával egy általánosan használ-

EASTER EGG: VULKÁNOK

Első olvasásra talán hihetetlen, de a Win9x a világ számtalan vulkánjának nevét tartalmazza! Hogy előcsalogassuk ezeket, nem kell mást tenni, mint 3D Text (3D Szöveg) képernyőkímélőt választani, és a Settings (beállítások) gombra kattintva a szöveg helyére beírni: volcano. Okézzuk le, és amint elindul a show, máris jön a rögtönzött földrajzóra! A fent leírtak NT-n is működnek, sőt, ott kipróbálhatjuk még az I love NT és not evil mondatokat is…

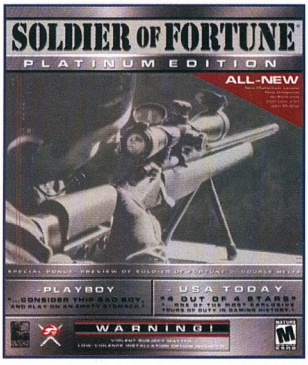
ható, stabil és gyors operációs rendszer lesz. Az NT 5.0-ként is aposztrofált, az NT kerneljére (programmag) épített új program 2000 februárjában jelent meg. Támogatta a FAT16-ot, a FAT32-t és az NT fejlett fájlrendszerét, az NTFS-t. A jól ismert kék halál ellen tartalmazott egy memóriavédelmet a futó applikációk és processzek figyelésével. Az online korszakot jelzi a nagysebességű hálózati eszközök, mint a natív ATM vagy a kábelmodem támogatása, valamint a VPN (Virtual Private Network) tunneling (egyfajta biztonságos „alagút", mely a publikus Interneten keresztül csak a felhasználó számára kapcsolatot létesít otthona és egy távoli hely, pl. munkahelye között). Az általános felhasználást az USB és IEEE 1394 (FireWire) támogatás, a DirectX 7.0 és a személyre szabható menük segítik. A követelmények:

Windows 2000	
Számítógép:	100% IBM kompatibilis
Processzor:	Intel Pentium 133 vagy ezzel egyenértékű
Memória:	32MB RAM
Meghajtók:	HDD, 650 MB tárterület CD ROM vagy DVD meghajtó
Hang:	Standard hangkártya
Video:	VGA vagy nagyobb felbontás
Irányítás:	100 % MS kompatibilis billentyűzet / egér
Operációs rendszer:	Windows 9x, Windows NT 3.5 vagy 4.0 upgrade-hez
Egyéb:	Hálózaton keresztüli installáláshoz hálózati kártya

Elég nagy megütközést keltett, hogy a Microsoft 2000 szeptemberében egyszer csak piacra dobta a Windows Millennium Editiont (Win ME), mely ellentmondott a fent felvázolt koncepciónak. A cég szerint a Windows 9.x-hez szokott otthoni felhasználókat célozták meg ezzel a „hibriddel", mely tulajdonképpen a Windows 98 feltupírozása (egyesek szerint lebutítása…) multimédiára (Media Player 7, Movie Editor) és Internetre kihegyezve, a Windows 2000 néhány extrájával, bugfixekkel és update-ekkel.

A Windows 2000 hangsúlyozottan játékpárti: a Direct X lehetővé teszi a játékok futását ebben a fejlett környezetben. Azok számára, akik régebbi játékaikat szeretnék futtatni, a Microsoft kiadta a „w2k application compatibility update" nevű csomagot, mely rengeteg korábbi sikerjáték Windows 2000 alatti futását tette lehetővé, valamint a telepítőlemezen megtalálható az „appcompat.exe", amellyel a Win2k képes bármely korábbi operációs rendszernek

„hazudni" magát, mivel egyes régi játékok csupán a nekik szükséges környezetet ellenőrzik…
Idézzünk fel néhány címet 2000-ből: Baldur's Gate 2: Shadows of Amn, Command & Conquer: Red Alert 2, Diablo II, Everquest: The Ruins of Kunark, Giants: Citizen Kabuto, Half-Life: Counter-Strike, Homeworld: Cataclysm, Mechwarrior 4: Vengeance, Quake III: Team Arena, Sacrifice, The Sims, Soldier of Fortune.

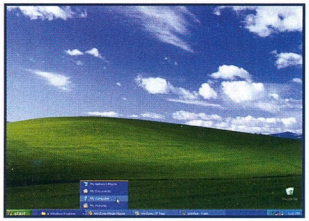


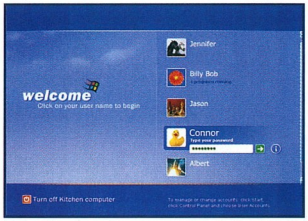
A számítástechnika világa egyre jobban felgyorsult, így szinte kézen fekvő volt a bejelentés: a Microsoft újabb forradalmi rendszeren dolgozik. Az új korszakot az eddigiektől eltérő névváltozás jelzi: Windows XP. XP, eXPerience, élmény. De valóban az?

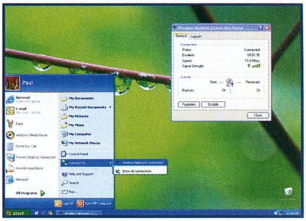
Kredenc

MINT AZ AZ EDDIGIEKBŐL KIDERÜLT, A JÁTÉKOK FŐKÉNT A WINDOWS 9X ALAPJÁRA ÉPÜLTEK AZ ELMÚLT ÉVEKBEN, MÍG MINDAZOKNAK, AKIK A 2000-ES PLATFORMOT VÁLASZTOTTÁK, TÖBB PROBLÉMÁVAL, INKOMPATIBILITÁSI TÉNYEZŐVEL KELLETT SZEMBENÉZNIÜK. A MICROSOFT STRATÉGIÁJA AZONBAN A KÉT PLATFORM ÖSSZEVONÁSA, MÉGPEDIG NT-S ALAPOKON, A DOS KIHAGYÁSÁVAL...

WINDOWS XP ÉS A JÁTÉKOK







Ez részben örvendetes, hiszen a rendszer alapja immáron egy stabil bázis lesz a programok számára, ám egyben kérdéses, hogy a játékosok számára ez milyen hátrányokkal járhat, hiszen nem mindegy, hogy eddigi játékainkat képesek leszünk-e a továbbiakban is futtatni – hiszen ha belegondolunk, az NT-t eddig is hálózati alkalmazásként, szerverként alkalmazták a legtöbbet, és nem játékra.

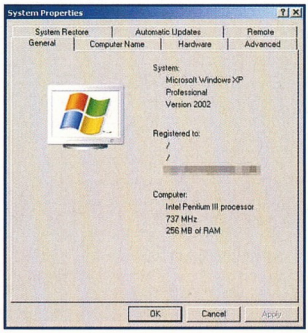
Microsoft Windows xp

Always look on the bright side of life...

Aki már látott képet az új operációs rendszerből, valószínűleg csiricsáré, tarka ikonokat, hátteret, valamint rikító színeket fedezhetett föl, és egy kicsit megújult, ám a régi hagyományokhoz ragaszkodó felületet. Nos, mit ne mondjak, valóban megváltozott a kinézet, és biztosan tetszeni is fog ez nagyon sok felhasználónak, ám a szabadsággal élve, amely lehetővé teszi, hogy bármilyen bőrbe bújtassam a Windows-omat, én inkább máris visszatértem a klasszikus kinézethez. Így a tupírozásoknak csak egy része tapasztalható, ám a szememnek mégis kicsit nyugalmasabb látvány.

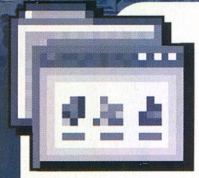
Persze ahhoz, hogy ez a kép táruljon a szemünk elé, először meg kell küzdenünk az installálás és a termék aktiválásának procedúráival, melyek közül az előbbi esetében választhatunk, hogy maradunk-e a FAT-es fájlrendszernél, netalántán váltanánk az NTFS-re, a rendszer azonban mindkettőn futni fog, csak gondoljuk meg jól a dolgot, hiszen alapbeállításban nem biztos, hogy más oprendszer is látni fogja a sajátos NT-s partíciónkat. A kernel összeállítása, majd a rendszer fölépülése után az „up-to-date", kevéssé elavult rendszerrel rendelkezők azonnal észre fogják venni, hogy sokkal gyorsabban jön be a rendszer, mint eddig valaha is tette volna. Alig pár másodperc, és megjelenik a bejelentkező-képernyő, ahol megadhatjuk a felhasználót, majd pillanatok alatt elénk tárul a desktop, és máris elkezdhetünk dolgozni – azonban a DOS-t csak Command Prompt képében érhetjük el ezentúl, hiszen ezt a rendszer már egyáltalán nem tartalmazza.

Ennek a gyorsulásnak több oka is van. Egyrészt az integritása lett jobb, ergo az alapkiépítésben érkező dolgok valóban össze tudnak dolgozni, nem pedig egymást akadályozzák. Aztán ott van a prioritások aktív használata, azaz hála az égnek egyes feladatokat lehet rendesen a háttérbe küldeni, nem fogják foglalni a teljes processzoridőt – s habár ez már régebben is lehetővé vált, csak mostanra sikerült hatékonyan megvalósítani. Az integritást



erősíti, hogy a meghajtók is csak azután kerülhetnek bele a rendszerbe, ha azt jóváhagyták és kompatibilisnek találták a rendszerrel, továbbá az új driverek sokkalta gyorsabban működnek, és kevesebb erőforrást emésztenek föl, mint ahogy az a Win9x-es időkben volt. Végül, de nem utolsó sorban ott van a Registry intelligens kezelése és részekre bontása is, amely tovább erősíti azt a vonalat, amely szerint a rendszer csak azokat a komponenseket tölti be és használja, amelyekre valóban szüksége van. Ez meg is látszik a sebességén, ugyanis gyorsabban sikerül betölteni a programokat, s nagyon jó eredményt lehet elérni mindegyik futásánál. Természetesen az Internet Explorer és a Windows Media Player is ide tartoznak, hiszen ezeket is a rendszerrel együtt kapjuk – eltávolítani azonban nem éppen könnyű őket, úgy, ahogy a legtöbb rendszerkomponenst sem, ám a WINDOWS/Inf könyvtárban megtalálható sysoc.inf módosítása azért javít valamit a problémán.

Ehhez párosul a stabilitás is, amely azt jelenti, hogy ha egy process ki is fagyna, nem rántja magával a rendszert, hanem egyszerűen kilőhetjük a Task Manager segítségével. Jó, de hát ki látott már kifagyaszthatatlan rendszert?! Természetesen itt is elérhetjük a teljes leblokkolást, akár úgy, ha „nem bevizsgált" drivereket használunk, akár úgy, ha a különböző perifériákkal matatunk valamit (CD, HDD stb.), amit nem kéne. Sőt, szoftveresen is elérhető mindez, tehát sikerült már olyan alkalmazást találnom, amely működésképtelenné tette a rendszert, pedig rendeltetésszerűen futott. Csodákat tehát ne várjunk, azonban a balanszt nagyon jól sikerült eltalálni a futtathatóság és a megbízhatóság között, hiszen az eddig használt programjaink nagy része problémamentesen elfut az új környezetben.

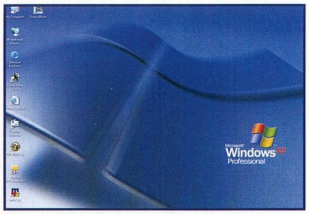


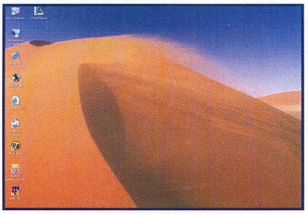
És akkor most következzen egy kis játék...

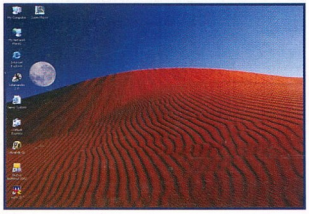
Elsődlegesen leszögezném, hogy érdemes beszereznünk minden egyes hardverkomponensünkhöz a legfrissebb, lehetőleg XP-re kiadott drivert, azonban amennyiben ez nem állna a rendelkezésünkre, úgy nincs mit tenni, kénytelenek leszünk a „sima" NT/2000-hez készített meghajtókat beizzítáni. Ezek az esetek nagy százalékában problémamentesen működnek, de sajna előfordulhatnak szerencsétlen esetek is, amikor vagy egyes funkciókat vagy akár az egész eszközt nem tudjuk elérni. Éppen ezért az átállás előtt győződjünk meg arról, mindenhez megvan-e minden szükséges dolog, valamint szerezzük be a meghajtófrissítéseket régebbi eszközeinkhez. Lehetőleg ügyeljünk arra, hogy ne megszokásból telepítsünk dolgokat, és a választásoknál még véletlenül se reflexből válasszunk a felajánlott opciók közül, hiszen most már mindenhol az új környezetnek megfelelő változók szükségesek – és ha nem akarjuk, hogy idejekorán szétessen a rendszer, illetve erős sebességcsökkenés álljon be, a nem ajánlott drivereket inkább ne használjuk! (Ugyanez vonatkozik a DirectX-re is!)

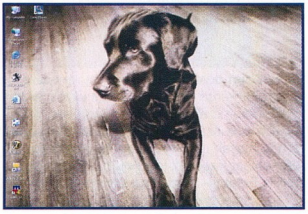
Ajánlott a régebbi (értsd 2001 előtti) játékoknál a „Program Compatibility Wizard" használata, amellyel létrehozhatunk egy régebbi oprendszerben megszokott virtuális környezetet Windows 95/98/NT/2000 verziókra, ennek segítségével letilthatjuk a progi futásának idejére a grafikai csicsákat, beállíthatjuk a 256 színű ill. 640x480-as képernyőt. Ez nemcsak a kinézetet, de a program kompatibilitását is érinti, továbbá futási sebességén is módosít. Többször mint ajánlott az alkalmazása, mivel segítségével a rakoncátlankodó delikvenseket megregulázhatjuk és rendes működésre bírhatjuk. Az esetek többségében egész jó eredményeket tudunk elérni vele, ám mindenképpen szükséges lesz próbálkoznunk, csak így deríthetjük ki, melyik is jobb az adott játék esetében. A DirectX 8.1-et alapból szállítják a rendszerrel, tehát elméletileg semmi problémának nem kéne fellépnie, és az előző módszerre sem lenne semmi szükségünk, ám biztos, ami biztos, ha lassabbnak/bugosnak látjuk a szoftverünket, inkább mégiscsak próbálkozzunk be az előbbiekkel.

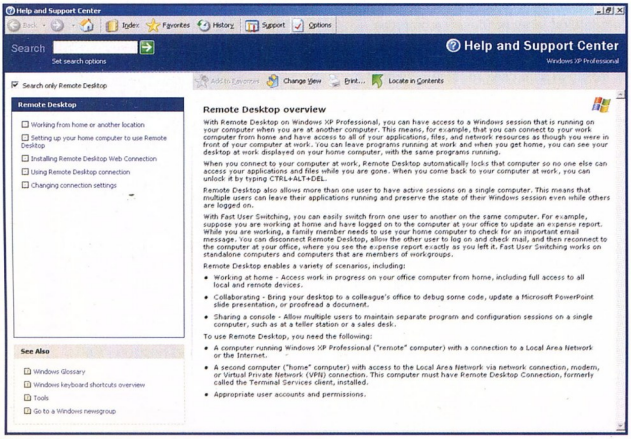
Amennyiben sok demót és egyéb programot szoktunk installálgatni a gépünkre, akkor sem lesz nagy gondunk, ugyanis az újonnan fölkerült stuffok más színnel jelennek meg a Start menüben, ráadásul ez már végre egy olyan szempontból is stabil rendszer, hogy az egyes progik nem képesek felülírni egymás drivereit a régebbi verziókkal, valamint a beállításokat sem képesek teljesen átszabni. Sőt, a több user sem akadály, hiszen mindenkinek teljesen külön tárolódnak a dolgai – arról nem is beszélve, hogy a hozzáféréseket maximálisan lehet szabályozni ugyanúgy, ahogy azt az ember a UNIX-rendszereknél már megszokta.









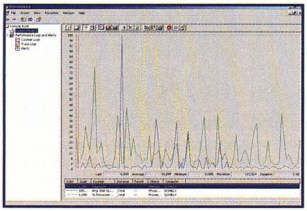


A kipróbált játékok közül mindegyik futott, problémák csak a felhasználói programokkal akadtak, valamint a támogatás nélküli hardvereszközökkel. A sebessége elég jó, igazából nagy különbség nem tapasztalható a Win9x és WinXP platformokon futtatott játékokon ilyen téren. Összességében nem a legtökéletesebb játékplatform, ám arra is kiválóan alkalmas, valamint stabilitásának köszönhetően sok bosszúságtól óvhatja meg felhasználóját. Arra azonban érdemes számítani, hogy erejét csak Intel-alapokon nyugvó, erős gépeken képes megmutatni, kevés memóriával ill. lassabb processzorral felszerelt gépeken igazi kínszenvedés használni.

Egy kis hálózatosdi + Internet

Az XP biztonságosságát az Interneten, valamint a helyi hálózaton garantálja egy beépített tűzfal is, amely alapértelmezésben be van kapcsolva, és bizonyos portokon nem is engedi csatlakozni a számítógépet.

Ez azonban nem biztos, hogy a legmegfelelőbb lesz számunkra, ugyanis az én esetemben ez azt jelentette például, hogy IRC-szervereket nem tudtam engedélyezése esetén elérni. Arról nem is beszélve, hogy a hálózati beállítások, a gép beállításai, és általában minden NT-s alapokon mozog,



azaz valamennyivel bonyolultabbá vált az előzőekhez képest. Ezzel szemben viszont sokkal több lehetőségünk nyílik finomhangolás alkalmazására, sokkal inkább szájunk íze szerint alakíthatjuk a dolgokat, sőt, újabb lehetőségek birtokába is jutunk. Az azonban látszik, hogy próbálták felhasználóbaráttá varázsolni a környezetet, s egészen addig, ami valami működik a varázslók használatával, nincs is gond. Amint azonban ezen túl beavatkozásra kerülne sor, előfordulhat, hogy a felhasználó nem tud majd mit kezdeni a sok lehetőséggel, nem fogja tudni, mit merre talál, hol kéne keresnie a megváltoztatandó részt. Éppen ezért nem biztos, hogy az XP minden átlagfelhasználó álma, az azonban nagyon dicséretes, hogy sokkal kevesebb újraindításra lesz szükségünk a módosítások elvégzése után.

És akkor a tények

A hivatalos változat szerint a minimális gépigény egy 233MHz-es processzor, 64MB RAM, 1.5GB HDD. Ennél azért jóval újabb, erősebb gépre lesz szükség a tökéletes futtatáshoz, oroszlánkörmeit PIII-as gépeken, 256MB RAM mellett, egy gyors winchesterrel mutatja meg.

Kétfajta verziója létezik, a Home Edition, ahogy neve is mutatja, az otthoni felhasználóknak készült, kevesebb dolog került bele, olcsóbb is, frissíthető a Win98/ME rendszerekről. Benne a hangsúlyt a multimédiás alkalmazásokra, az eszközök kapcsolatára helyezték (pl. digitális fotók, zene, videók, videokonferencia), valamint az otthoni LAN kiépítéséhez találunk hasznos segédprogramokat, megoszthatjuk segítségével az Internetet, szinte mindenhez varázslókat találunk, sokkal letisztultabb az egész, könnyebben emészthető a felhasználó számára.

A Professional frissíthető a Win98/ME/NT/2000 rendszerekről, valamint a Home Edition-ről, támogatja a többprocesszoros rendszereket, képes a Microsoft Windows Server-ekkel való együttműködésre, nagyobb biztonságot nyújt a rajta tárolt adatok esetében, egyszóval az összes dolog belekerült, komoly munkaállomásnak számít, amely szerverként is használható.

Ha probléma akadna

Amennyiben sikerült valami végzeteset cselekednünk, és a rendszert sikeresen tönkretennünk, nem kell aggódnunk, hiszen a System Restore itt is a segítségünkre siet, és visszaállítja a működőképes állapotot, valamint segítségünkre lesz a Roll Back Driver funkció is, amely egy-egy driverfrissítés után még jól jöhet, persze csak akkor, ha az újonnan fölrakott verzió mégsem bizonyul annyira használhatónak, mint hittük. Ezentúl a felhasználók egyes beállításai sem tárolódnak már egy helyen, sikerült szinte mindent különpakolni, ezek a „Documents and Settings" nevezetű könyvtárban tárolódnak, ide kerülnek alapértelmezésben a dokumentumaink, a leveleink és a beállításaink is.

Az operációs rendszert felszerelték egy fölöttébb érdekes lehetőséggel, mely abban merül ki, hogy gépünket megoszthatjuk úgy, hogy távolról lehessen azt menedzselni, beállítgatni. Ez azért jó, mert ha valahol elakadnánk a dolgokban, tanácstalanná válnánk, nem sikerülne valamit működésre bírnunk, akkor lehetővé tehetjük a távoli országban élő rendszergazdai állással rendelkező barátunknak, hogy matasson gépünkön, és megoldja problémánkat. Természetesen ugyanígy magunk is adminisztrálhatjuk gépünket a távolból, amennyiben erre lenne szükségünk.

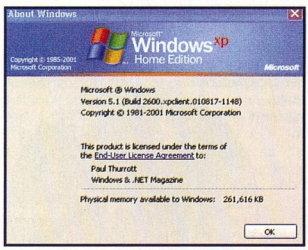
Konklúzió

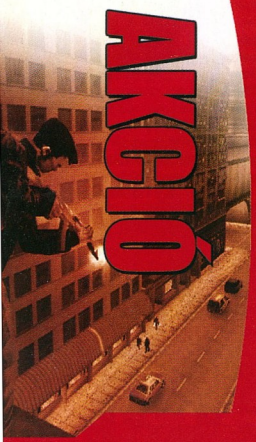
Hogy kinek is éri meg a WinXP? Nos, többek között annak, aki a legújabb komponensekkel rendelkezik gépében, azaz van egy gyors vinyója, procija, memóriája, egyéb perifériái, és ezeket szeretné minél gyorsabb oprendszerrel használni. Valamint annak, aki szeretné otthoni gépét biztonságban tudni, szakítani a DOS-alapú hagyományokkal, stabilabb rendszerre váltani.

Összességében elmondható, hogy az új Windows szebb, gyorsabb, valóban tartalmaz újdonságokat, nem csak egy újabb „frissítés". Ellenben komoly anyagi ráfordítások forrása lehet, hiszen nagyon látszik rajta, hogy a jelenleg forgalomban lévő gépekre gondoltak csak készítésekor, ezzel rákényszerítve eddigi felhasználóikat az esetleges további beruházásokra. Személy szerint nekem tetszik, és használom is folyamatosan. Robosztus rendszer, nem az a típus, amelyiket minden héten újrainstallál-

ja az ember, sok erőforrást használ, ám azokat nem pocsékolja el annyira, mint elődei. Véleményem szerint vízválasztó jellegű, ugyanis a játékosok egyik fele meg fogja szeretni tulajdonságaiért, és ezt fogja használni játékra is, míg mások esetleg ragaszkodni fognak majd a régi oprendszerükhöz, többek között a nehézkes aktiválási procedúra miatt. Kérdés, hogy ezt meddig tudják majd még megtenni, hiszen jönnek az újabb és újabb fejlesztések…

Chilly





OBVILION LOST

▸ MÉG NINCS ● GSC GAMEWORLD ● WWW.GSC-GAME.COM ◂

Az oroszok most, hogy a Codename: Outbreak-et befejezték, egy X-Ray nevezetű játékengine fejlesztésébe fogtak. Ez lesz az alapja annak az egyelőre Oblivion Lost munkacímen futó akció-játéknak, melynek megjelenésére 2003 környékén számíthatunk. A játék történetének idején az emberiség már több ezer világot kolonizált, és egy egységes galaktikus birodalmat hozott létre. Egy frissen felfedezett portál-technológiának hála, interplanetáris utazások megtétele is lehetségessé vált. Hősünk és csapata az ilyen átjárók túloldalának felfedezésével, idegen világok megismerésével foglalkozik. Az ismeretlen kutatása mindig kockázatos, így embereink is gyakran kerülnek veszélyes helyzetekbe, melyeket az idegen lények éppúgy okozhatnak, mint a rivális társaságok felderítő csapatai (hiszen nagy üzleti lehetőségek rejlenek a szűz világok gazdasági kiaknázásában). A 2003-as megjelenés természetes velejárója, hogy a program mindazt nyújtani fogja, amit az FPS-ektől elvárhatunk. Széles fegyverválaszték, számos vezethető jármű, fantasztikusan részletgazdag grafika, élő környezeti hatások, ezerféle multiplayer játékmód található a jellemzői között. Azt azonban, hogy a történet kellőképpen magával ragadó lesz-e, illetve sikerül-e megtalálni az egyensúlyt a multiplayer harcoknál, nos ezt csak két hosszú év múlva tudhatjuk meg.

TARTALOM

14 ... Grand Theft Auto 3
16 ... The Shadow of Zorro
17 ... C.O.N.S.E.A.L.
20 ... AquaNox
24 ... Planet of the Apes
26 ... Project Eden
28 ... Evil Twin

TOP 10

1. Half Life	Sierra
2. Quake III: Arena	Activision
3. Jedi Knight	LucasArts
4. No One Lives Forever	Fox Interactive
5. Alien vs. Predator	Fox Interactive
6. Max Payne	Gathering of Developers
7. Duke Nukem 3D	Gathering of Developers
8. AquaNox	Fishtank Interactive
9. Unreal Tournament	GT Interactive
10.Project Eden	EIDOS Interactive

ELŐREJELZÉS

Frank Herber's Dune	2001/11	Cryo Interactive
Soldier of Fortune	2001/11	Activision
The Shadow of Zorro	2001/11	Cryo Interactive
Mafia	2001/11	Take 2 Interactive
Galleon	2001/12	Interplay
Duke Nukem Forever	2001/12	Take 2 Interactive
Op. Flash: Red Hammer	2001/12	Codemasters
Die Hard: Nakatomi Plaza	2002/01	Sierra
C&C: Renegade	2002/02	Electronic Arts
Medal of Honor	2002/02	Electronic Arts

MAFIA

THE CITY OF LOST HEAVEN

▸ TAKE 2 INTERACTIVE ● ILLUSION SOFTWORKS ● WWW.MAFIA-GAME.COM ◂

Jó ideje várjuk már a Mafia-t, melyet a Hidden and Dangerous fejlesztői készítenek számunkra, immár évek óta. A 3D-s külsőnézetes akciójáték egyik legtöbbet emlegetett tulajdonsága, hogy gyalogosból bármikor átlényegülhetünk járművezetővé, amennyiben – Grand Theft Auto-s módszerrel élve – egyszerűen kirángatjuk a sofőrt volánja mögül. A '30-as évek Amerikájában játszódó történet korhű környezetet, fegyvereket és járműveket vonultat fel roppant kellemes grafikai színvonalon. A hír aktualitását az adja, hogy a Mafia megjelent... volna, ha tartják a legutóbb közzétett határidőt. Ehelyett azonban csak néhány új képet, valamint egy újabb dátumot kaptunk, amely szerint ezentúl 2002. január 20-át várhatjuk lélegzetvisszafojtva.

OPERATION FLASHPOINT
RED HAMMER
THE SOVIET CAMPAIGN

CODEMASTERS ● BOHEMIA INTERACTIVE STUDIO ● WWW.FLASHPOINT1985.COM

„A kapitalista nyugat agresszív támadásait hamarosan visszaverjük, és a Forradalmi Hadsereg győzni fog ellenségei felett!" – az Operation Flashpoint váratlan sikere arra késztette a Codemasters vezetőit, hogy a fejlesztőknél igen erős érdeklődést mutassanak egy kiegészítő lemezzel kapcsolatban. Idén decemberben máris belevethetjük magunkat az új hadjáratba, ezúttal az szovjet hadsereg oldalán. Lássuk, mit kínál a kiegészítő (melyhez egyébiránt szükséges az eredeti játék megléte is). 20 új küldetést kapunk, valamint egy új központi karaktert, Dmitri Lukin személyében. A hangokat orosz dialektusban hallgathatjuk ezentúl, és új átvezető jelenetek is járnak a Red Hammerhez. A történet szerint Dmitri barátunk Guba tábornok egyik segédjét, Angelinát fuvarozza éppen, amikor az Ellenállás csapatai meglepik őket, és egy időközbeni újabb támadáshullámnak köszönhetően sikerül is az ellenséges frontvonal mögött ragadniuk. Célunk tehát Dmitri Everonba történő biztonságos visszajuttatása lesz, melynek során gerillaharcos képzettségünket és helikopterlopási tanulmányainkat egyaránt alkalmazni fogjuk. A játékkal egy időben a Codemasters kiadja az Operation Flashpoint Gold Edition-t is, ami az alapjáték legújabb változata, és a kiegészítő mellett egy túlélési kézikönyvet és egy 64 oldalas strategy guide-ot is tartalmaz majd (sőt, a Flashpoint-tal már rendelkezőknek készül egy Gold Upgrade is).

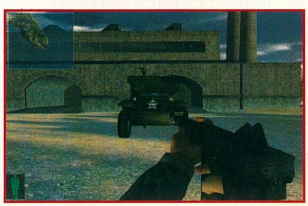
FALCONE
INTO THE MAELSTROM

VIRGIN INTERACTIVE ● TITUS SOFTWARE

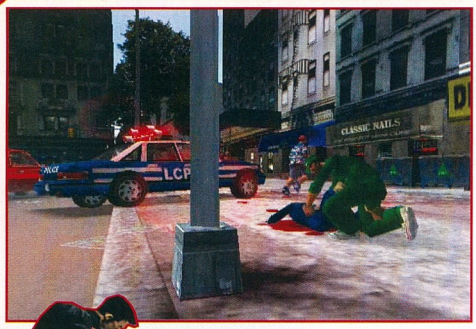
A Grand Theft Auto 3 egyik nagy ötlete, hogy bármikor kiszállhatunk járművükből, és gyalog folytathatjuk tevékenységeinket. Nos, a Maelstrom is pontosan ezt kínálja, csak kissé más környezetben, ugyanis Wing Commander-szerű űrcsaták és a standard first-person-shooter elemek keverednek benne. El tudjátok ezt képzelni? Egy űrharc után a legyengített ellenséges űrcirkálóba dokkolva, annak belsejében szaladgálva folytathatjuk a harcot. Az ellenség egyébként egy konkurens űrkalóz-szervezet lesz, és ebből kitalálható, hogy mi is egy hasonló bandában tevékenykedünk. A Falcone: Into The Maelstrom megjelenése jövő év első felére esedékes.

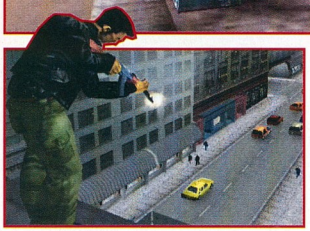
BATTLEFIELD 1942

ELECTRONIC ARTS ● DIGITAL ILLUSIONS ● WWW.DICE.SE



Mostanában divatba jöttek a múlt nagy háborúit feldolgozó FPS-ek. Elég, ha csak a Medal of Honorra, a Wolfenstein-re, vagy az Operation Flashpoint-ra gondolunk. Az Electronic Arts is ráérzett erre, hiszen az említett – jelenleg éppen 2002-re halasztott – MoH mellett egy másik, szintén II. Világháborús akciójáték fejlesztését is megrendelte, ezúttal a korábban flippereiről elhíresült, a közelmúltban a Codename Eagle-lel visszakapaszkodott, manapság pedig leginkább XBOX játékok fejlesztése nyomán emlegetett svéd Digital Illusions-tól. A Battlefield 1942 egy multiplayerre kihegyezett FPS lesz, melyben akár 64 játékos is pumpálhatja egyszerre egymásba az ólmot. A II. Világháború minden fontosabb ütközete helyet kap majd a játékban, Normandia partjaitól a Midway szigetekig. A harcok során számos korhű fegyver használatára lesz lehetőség, a Szövetségesek és a Tengelyhatalmak arzenáljából egyaránt. Ezenfelül – a Codename Eagle-hez hasonlóan – járműveket is irányíthatunk, méghozzá földön, vízen, levegőben. Ráadásul a nagyobb járművek – mint a bombázók vagy a hadihajók – esetében választhatunk a különböző feladatkörök közül (pilóta, lövész, kapitány, bombázótiszt, stb). A hatalmas és változatos pályák lehetővé teszik majd többféle haditerv kidolgozását és alkalmazását, és néhány pályán más csapatok irányítását is megkapjuk. A feladatok teljesítésekor a legnagyobb hangsúlyt a csapatmunka kapja, a siker érdekében pl. egy repülős feladatnál a pilóta, bombázótiszt és lövész szoros együttműködése szükségeltetik. A jövő áprilisban megjelenő játékban azért minimális szinten single player játékmódot is biztosítanak, de a Battlefield 1942 egyértelműen multira készül.





GRAND THEFT AUTO 3

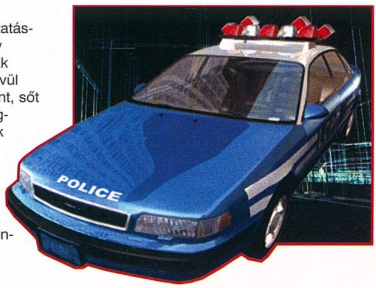
▸ TAKE 2 INTERACTIVE ● DMA SOFTWARE ● WWW.GRANDTHEFTAUTO3.COM ◂

FELEJTSÜK EL A FELSŐ NÉZETET, A GRAND THEFT AUTO 3 TELJES 3D-BEN, 3RD PERSON ÁMOKFUTÁST BIZTOSÍT!

A történet valahol 1994 tájékán kezdődött, mikor a DMA software megalkotta az első, teljes mozgásszabadságot adó „ámokfutó szimulációt", melyet Grand Theft Auto néven ismerhetett meg a világ. Sikeressége méltányos volt, hisz ki ne szeretetett volna egy őrült bőrébe bújva autókat lopni, bandákat segíteni/megsemmisíteni, hatalmas összegeket leszakítani, ráadásul mindeközben az egész rendőri intézmény ellen fordulni. Kétségtelen, a készítők eme művükkel történelmet írtak. Még a 2,5 dimenziós, felülnézeti megjelenítés is egyedinek tűnt, annak ellenére, hogy rengetegen leszólták, azzal az érvvel, hogy ezáltal sokat veszítünk a játékélményből. Teltek-múltak az évek, mígnem megérkezett a várva várt folytatás, a GTA2.

A 2. rész már jóval vegyesebb fogadtatásban részesült, mint anno elődje, mely részben a látványosan kevés újításnak köszönhető. A grafika csinosításán kívül szinte semmi eget rengető nem történt, sőt még a felülnézeti megjelenítés is megmaradt, ahol az autók és a karakterek még mindig csak lapos sprite-okként szerepeltek. Ekkor a készítők már tudták, hogy ennyi újítással nem írhatják újra a történelmet, a gamer társadalomnak ennél jóval többre van szüksége. Így született meg a döntés: a Grand Theft Auto 3 immáron teljes 3D-ben fog pompázni, ahol a kamera 3rd person állású lesz. A cél érdekében hatalmas tömegeket mozgattak meg a cégnél. Gondolok itt a grafikusok megsokszorozására, valódi színészek felbérlésére, hatalmas marketingkampány indítására. Sokak szerint az év játéka van készülőben, s hogy ez utóbbi állítást némileg alátámasszuk, jöjjenek most az ígértetek, melyeket a GTA3-project Top Secret aktáiból csurgattak ki a készítők.

Mint említettem, a legjelentősebb változás a grafika terén várható, ahol mostantól már Tomb Raider-szerűen mozoghatunk, na persze kicsit más stílusban... Ugye nem kell mondanom, hogy egy egész várost még egy 1GHz-es procinak is kemény feladat kontrollálni, így az előző részekhez hasonlóan a már jól bevált memóriarendszerrel lesz megoldva az engine, ami annyit tesz hogy mindig csak az adott látószögben lévő objektumokat számolja a progi (jelen esetben ez 15-20 járművet és 20-30 gyalogost jelent), a többi meg bekerül a memóriába. A város felépítése is marad a jól megszokott, azaz lesz ipari, kereskedelmi és átlagos lakózóna is, melyekben egymástól nagyságrendekben különböző épületekkel, illetve gyalogosokkal találkozhatunk majd. Az időjárási tényezők jelentősen fogják befolyásolni a város életét, az út- és látási viszonyokat. Egy kis eső után az utak csúszóssá válnak, a köd leszáll, a látótávolság csökken és így tovább… Egyébként a járókelők adott helyszínen belül is különböző személyiséggel rendelkeznek. Néhányuk egy tasli után fegyvert illetve öklöt ránt és némi káromkodás kíséretében elkezd ruházni minket, mások pedig ijedten szaladnak tova. A változatosságról pedig az a 160 színész gondoskodik, akik kereken 2000 beszólással gyarapították a program amúgy sem túl szegényes hangeffektus-kínálatát.



A dinamikus 3D hang mellé 5 órányi (!) zenét is kapunk, mely a választható in-game music-on kívül még a különböző járművekben szóló 9 rádió összesen 50 zeneszámából tevődik össze. A rádiók külön névvel, kommentárral, zenei stílussal és hirdetésekkel rendelkeznek, ezzel is fokozva a hangulatot. Természetesen nem lenne tel-

jes a kép a GTA sajátsága, a bandák jelenléte nélkül. A készítők 7 teljes gangot tartanak számon, melyek különböző vezetővel, autókkal, bázissal és persze erkölcsi célokkal rendelkeznek. Minden említett városegységi részekben (ipari zóna, stb.) változatos küldetések várják a vállalkozó kedvűeket. Hogy kiemeljek néhányat: jégkrémes autó bombával + fagyizó emberek; limitált idő alatt, minimum rongálódással minél több autót megfújni, majd egy kijelölt raktárba szállítani (a'la Tolvajtempó) és így tovább... A mellék- és fő missziók számát összeadva több mint 80 megbízatást vállalhatnak az elszánt játékosok, melyek teljesítéséhez csak a képzelőerőnk, illetve a csaknem 40 fajta, az utcán masírozó jármű szabhat határt.
A közlekedési eszközök közt találhatunk buszokat, jégkrémes autót, teherautókat, rendőr-, mentő-, tűzoltókocsikat, katonai járműveket, TV közvetítőt és igen, az egyszerű civil járművek tömkelege is közlekedik majd Liberty város utcáin. Az autók mindegyike más-más fantázianévvel, színnel és jelentős kinézeti differenciával rendelkezik. Az egyébként meglehetősen érdekes, hogy míg jogi gondok miatt nem készülhettek valós járgányok a játékhoz, addig szinte minden, már elkészített modell kísértetiesen hasonlít valamelyik valós négykerekűre (Pl. a BMW-t ezentúl „Beamer"-ként keressük). A járművek felépítése is korrekt: 18 különböző elemben képesek roncsolódni, s bizonyos alkatrészek le is válhatnak a struktúráról.

Ha pedig ellenállhatatlan vágyat érzünk a törésmodell megvizsgálására, akkor ajánlom mindenki figyelmébe a 12 harceszközt felvonultató fegyverarzenált, melyben mindenki megleli a saját stílusának megfelelőt. A már-már alapfegyvernek számító pisztolygéppisztoly duettjén kívül rendelkezésünkre áll még baseballütő, rakétavető, shotgun, AK-47-es, molotov koktél, petróleumbomba, lángszóró, kézigránát és az elmaradhatatlan ütés-rúgás, melyek a maguk nemében és adott szituációban abszolút megfelelnek a célnak. A Grand Theft Auto 3 részletesen kidolgozott történettel is rendelkezik, melyre most így előre nem kívánok kitérni, a lényeg úgy is a bandák ellenségeskedésein alapszik, mely csata kimenetelét mi is befolyásoljuk, attól függően, hogy melyik oldalra állunk. A történet átvezető animációkban bővelkedni fog, melyek nem renderelt, hanem filmes megoldással lesznek elkészítve (akárcsak a Red Alert 2-ben). A készítők ígérete szerint sokkal inkább egy filmben fogjuk érezni magunkat, mintsem egy egyszerű játékban, amihez nagyban hozzájárul az a 8 híres színész, akiket felbéreltek a szerepek eljátszásához. Néhány nagyobb név: Michael Madsen, Kyle MacLachan, Frank Vincent, Debbi Mazar. Bár a 2002-es megjelenés még nagyon messze van, de ha játék legalább olyan gőzerővel készül, mint azt eddig tette, kétségek nélkül pályázhat jövőre az „Év játéka" címére. Ezt egyébként mi sem bizonyítja jobban, hogy az első screenshotok megjelenésével rögtön felkerült az 5 legjobban várt játék listájára, valahova a Duke Nukem Forever és a Doom 3 környékére.

Skulecz Olivér

CHROME

MÉG NINCS ● TECHLAND ● WWW.TECHLANDSOFT.COM

INTERGALAKTIKUS FEJVADÁSZAT EGY KÖZELI NAPRENDSZERBEN, BÁMULATOS GRAFIKAI MEGVALÓSÍTÁSOKKAL TARKÍTVA, 21. SZÁZADI SZÍNVONALON.

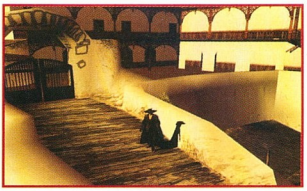
A Csillagok Háborúja rajongóinak körében – különösen szerepéhez képest – kiemelt népszerűségnek örvend egy Boba Fett nevű fejvadász. Aki kíváncsi arra, milyen lehetett az ő élete, most a varsói Techland fejlesztőcsapatának jóvoltából megismerheti a csillagközi űrvadászok kalandos mindennapjait, mindezt egy taktikai akciójáték keretében.

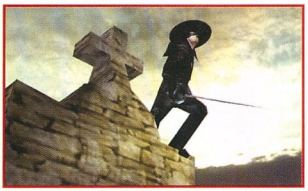
Egy valamirevaló fejvadásznak elsősorban remek reflexekkel kell rendelkeznie, de legalább annyira fontos a taktikai érzéke is. A veleszületett képességek mellett a jövő harcosainak a dolgát a XXV. században már – a biomechanikus fejlődésnek köszönhetően – számos implantátum és stimulátor segíti, melyek képesek megváltoztatni az illető egynémely tulajdonságait (úgymint pontosság, egészség, sebesség). Nincs ez másként aktuális hősünk, Logan esetében sem, aki épp egy helyi háború kibontakozásakor érkezik meg a Valkyria rendszerbe. Itt igencsak nagy hasznát veszi szakmája azon sajátosságának, hogy szinte minden elképzelhető fegyvert hatékonyan képes működtetni. Ennek bizonyítására bőséges alkalma kínálkozik, akciói során kések, pisztolyok, mesterlövész-puskák, gépfegyverek, plazmapuskák, lángszórók és rakétavetők egyaránt megfordulnak majd a kezei között. Fegyverismereti képességei igencsak kapóra jönnek, hiszen nemegyszer botlik jól képzett, szervezetten harcoló ellenséges csapatokba. Arzenálját olyan felszerelések egészítik ki, mint az elemlámpa, a radar, a szonár, a stimulátorok (ezt kevésbé finoman drognak is nevezhetnénk), a különféle robbanóanyagok, a kötelező elsősegélycsomagok, és a küldetéseknél használatos, speciális fegyverek.

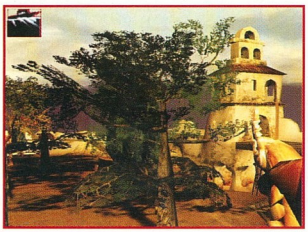
Kalandjai során változatos helyszínekre juthat el, melyek között ugyanúgy megtalálható a trópusi dzsungel, mint a földalatti bánya, az űrállomás, a katonai bázis, vagy a kietlen holdak felszíne. Mindehhez a Chrome-ban sok hatalmas helyszín, alapos pályatervezés, újszerű multiplayer játék és nagyon valósághű vizuális effekt és karaktermegjelenítés társul. Egyébként ez utóbbira a legbüszkébbek a fejlesztők: állításuk szerint ez lesz az első, igazán realisztikus kinézettel rendelkező számítógépes játék. Ezt ugyan egyelőre csak ők mondják, de a képeket megnézve azt hiszem, nyugodt szívvel egyetérthetünk velük: példának okáért elég a fű vagy a víz grafikájára rápillantanunk, amitől minden jóérzésű játékost kellemes borzongás kell, hogy átjárjon.

A Chrome remek lehetett agykontrollból, ugyanis jelenleg alfa-állapot közelében leledzik, megjelenése a tervek szerint 2002. március 1-jén lesz esedékes. Ehhez persze előbb egy kiadót kell a lengyeleknek találniuk, de valami azt súgja, hogy ez nem fog különösebb nehézséget okozni a számukra.

JuliuS







THE SHADOW OF ZORRO

▸ CYRO ● IN UTERO ● ZORRO.CRYOGAME.COM ◂

A MÚLT KÖDÉBŐL - AMIKOR A Z BETŰRŐL MÉG NEM A ROBOTOK HARCA JUTOTT AZ EMBEREK ESZÉBE – FELSEJLIK EGY DOMBTETŐN ÁLLÓ, MAGÁNYOS LOVAS SZILUETTJE.

Nem hiszem, hogy a mai világban, ahol a mozifilmek befolyásolják az embereket, egy olyan egyszerű szó hallatán is, mint a „hős", nem rögtön nagy dolgok jutnának eszükbe. Gondolok itt a Superman-re, a Pókemberre, és az egyéb állatokról elnevezett szuperhírókra, akik emberfeletti tulajdonságokkal vannak felruházva. De kérdem én, miért? Hiszen vannak itt hétköznapi emberek is, akik nap mint nap életeket mentenek, mint például a tűzoltók, vagy a mentősök (a rendőrök nem, hehe). Ha ezt a két hőstípust összegyúrjuk, egy igen érdekes egyveleget kapunk, egy olyat, ahol a jótevő megmenti a rászorulókat, de ezzel mégsem emelkedik fölébük, hisz' ő is ugyanolyan, mint ők. Ide tartozik természetesen jelen cikkünk tárgya, Zorro is (illetve Batman, akinek megmintázásakor alig feltűnően lopták el a „fekete lovast" megalkotók alapötletét).

Ha lenne valaki (bár kétlem), aki nem ismerné őt, ejtek róla néhány szót: él Mexikóban egy Don Alejandro de la Vega nevű nagyon gazdag úriember, akinek fia születik. Don Diego felcseperedése folyamán kénytelen szembesülni vele, hogy a világ nem is olyan tökéletes, amilyennek ő azt korábban elképzelte. A nép éhezik, szenved, ráadásul rablók, gyilkosok és egyéb bűnözők keserítik meg amúgy sem túl boldog életüket. Ennek hatására eldönti, hogy ő ezt nem nézi tétlenül, tenni fog valamit. Ettől kezdve nappal továbbra is nemesként tengeti életét, de amint leszáll az éj, fekete gúnyába öltözik, és Zorróként próbál kardjával rendet vágni a söpredék között.

1822-ben járunk Los Angelesben. A város új seriffet kap, mivel a régi rövid úton távozott, mondhatni meghalt. Az öreg Don Alejandro az új rendőrfőnökben egy volt háborús bűnöst vél felismerni, de la Hoya-t, aki „Saragossa hentesekéntˮ vált hírhedté. Mindenki azt hitte, hogy meghalt, mivel Montero kapitány ledöfte őt, amikor kiderült árulása. A kérdés az, hogy akkor hogyan maradhatott életben, és vajon mit akarhat itt, Kaliforniában. Nyilvánvalóan semmi jót, sőt félő, hogy gaztetteit a csillaga mögé búvva bátran, semmitől se tartva viheti végbe. Mi feladatunk lesz hát, hogy ebben megakadályozzuk, és lefüleljük. A dolog azonban nem ilyen egyszerű, mert feltűnik egy titokzatos hölgy, aki bánatos szemeivel, és lenyűgöző bájával teljesen elcsavarja Don Diegónk fejét.

IN UTERO FEJLESZTŐGÁRDA:

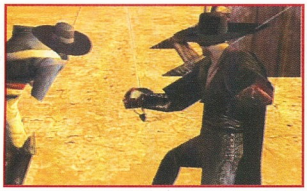
A csapat 1994-ben alakult, néhány roppant lelkes, de egyáltalán nem kezdő emberkéből. Céljuk egy olyan cég létrehozása volt, ahol a hangsúly a különböző grafikai és hangi munkálatokon volt. Mivel ezek eléggé eltérő dolgok, a csapat három különböző részre osztott, ahol mindenki megtalálhatta a neki legmegfelelőbb munkakört. Ezek pedig:

– Game D-Vision: teljes egészében a számítógépekre, és a legújabb generációs konzolokra való játékkészítésre fektetik a hangsúlyt (tehát a Zorro játék is nekik lesz köszönhető).

– Design D-Vision: a cég ezen ága készít különböző honlapokat egyéni ízlés szerint (persze nem bagóért), videoklippeket, valamint olyan újszerű fejlesztéseket, mint az internetes (mini)játékok, vagy a teljesen 3D-s internetes siteok.

– Sound D-Vision: teljes hanghátteret biztosítanak bármilyen típusú termék számára.

A csapat mind a 45 dolgozójával a minőséget garantálva, és a kreativitásukkal vívták ki az elismerést. Ennek köszönhetik, hogy nagynevű cégekkel vannak kapcsolatban.



Maga a fő csapásirány tehát a főgonosz becserkészése és elkapása lesz, amely hét fejezeten és tizennyolc különböző helyszínen (főleg Los Angeles különböző kerületei) át fog tartani. Emellett lesznek különálló részfeladatok is, körülbelül úgy, mint a Rainbow Six-ben: embereket kell megmentenünk, kémkednünk kell stb.

A küldetések előtt magunk választhatjuk meg, hogy hogyan akarjuk véghezvinni azokat. Választhatjuk a terminátor-féle „mindenkit kiirtok oszt' jóvan" harcmodort, amiben ugyebár nincs olyan sok izgalom, viszont emberünk fejlődik, így színesítve ezen részét a game-nek, de választhatjuk az óvatos osonást is. Mivel a játék teljes egészében a filmre épül, Zorro inkább csak éjszaka hősködik, aminek velejárója a sötétség, az árnyék, vagyis a jó lehetőség a bújócskázásra. Ha ezt a típusát választjuk a pálya végigviteléhez, emberünk osonó módba kapcsol, és így könnyen elmehetünk az őrök mellett (persze csak az árnyékban), hogy azután hátulról bicskázhassuk meg őket, vagy egyszerűen csak hagyjuk, hadd menjenek. Ez egyfajta Thief-es filinget ad a programnak, így itt inkább a taktikázáson és a megfelelő időzítésen lesz a hangsúly.

A fegyverek számáról nem lehet tudni semmit, csak annyit, hogy lesznek . Kardot persze biztos, hogy markolászhatunk, de emellett lesz még néhány ütő-szúró-vágó szerszám, sőt pár kezdetleges „tüzes bot" is.

Hősünket harmadik szemszögű külső nézetből irányíthatjuk majd, mivel így olyan nagyszerű dolgokat is megvalósíthatnak, mint a köpeny mozgása helyzettől függően, vagy a kardpárbajok filmes hatása. Ugyanennek köszönhetően sokkal jobban átláthatóbbak a harcok a Thief első szemszögű nézetéhez képest, így sokkal jobban érvényesíthetőek a különböző cselek, kombók harc közben.

A grafikáról szerintem a képek sokat elárulnak. Hatalmas külső helyszínekre számíthatunk, ahol végül is egy egész, élő város(rész) lesz megjelenítve hús-vér emberekkel, akik személyiségüktől függően mindig máshogy viszonyulnak hozzánk. Lesznek, akik hanyatt-homlok menekülnek mikor meglátnak, de lesznek olyanok is, akik – mivel hallottak már rólunk – rajonganak értünk, szívesen segítenek bármiben, sokszor értékes információval látnak el bennünket. Ha végigmérjük, mit kapunk (hatalmas helyszínek, rengeteg poligon, csontváz alapú mozgás stb., stb.) rájöhetünk, hogyha már a Max Payne is akadozva futott gépünkön, akkor ez a program legfeljebb csak képregénynek lesz felfogható. Így nem árt valami bivalyerős masina beszerzése, de a látvány mindenért kárpótol majd.

Nem hiszem, hogy egy ilyen fejlesztőcsapat, amelynek van egy külön csak a hangokkal foglalkozó részlege, elrontaná a progi hangi részét. Az már alapnak számíthat, hogy a teljes 3D-s hanghatást támogatja, de emellett még sok egyéb nyalánkságot is. Ezek már mostanában nem is olyan nagy dolgok, hisz a dinamikusan változó háttérzajok, a rengetegféle lépés, kopogás és fegyvercsengés-hang már mind-mind alapkövetelménynek számítanak. Külön öröm a profi színészekkel felvett szinkron, amelyet nem kevesebb, mint 700 videó-bejátszásban hallgathatunk.

Én személy szerint már nagyon várom, mivel kisebb koromban nagy fan voltam (hát még a haverom unokatesója hogy várhatja, aki kiskorában esténként Zorrónak öltözve bicajozgatott az utcájukban), de ugyanakkor van bennem egy kis félelem is, mert ha egy ilyen játékban akár csak egy dolgot is elrontanak (itt főleg a kameramozgatásra gondolok), akkor már játszhatatlan is az egész. Na, ez hamarosan kiderül, hiszen az európai megjelenés november 23. Addig is: sitty-sutty-sutty (most képzeljetek egy Z betűt a hasatokra, HAH).

Csuvi

ZORRÓ A FILMEKBEN:

Emberünk töretlen sikerét mi sem bizonyítja jobban, mint hogy soha semmilyen más történetet nem dolgoztak fel annyiszer, mint Zorrót. 1937 és 49 között összesen hat, egyenként 12 részes sorozat készült az „éjszaka harcosáról". Ezek közül talán a legérdekesebb az 1944-ben bemutatott Zorro's black whip volt, amelynek főszerepét Linda Sterling kapta, vagyis itt a főhős egy nő (!) volt.
A filmek számára sem lehet panaszunk, mivel 1920-tól 97-ig nem kevesebb, mint 37 (igen, harminchét) jelent meg. Ezeket nem csak Amerikában készítették, hanem Olaszországban, vagy Mexikóban éppúgy, mint pl. Belgiumban. A legutóbbit The Mask of Zorro címen játszották a mozik, ahol az „eredeti" Zorro, Don Diego (Antony Hopkins) 20 évig a börtönben poshadt, és kiöregedvén egy fiatal, becsületes embert keres, akinek átadhatná az ügyeletes főhős szerepkörét. Ezt az ifijút meg is találja Alejandro Mulieta (Antonio Banderas) személyében…

C.O.N.S.E.A.L.

JOWOOD PRODUCTIONS ● SIMILIS ● WWW.SIMILIS.DE

ISMÉT EGY AKCIÓJÁTÉK, ISMÉT NŐI FŐHŐS... ISMÉT EGY REMEK JÁTÉK SZÜLETÉSÉNEK LEHETÜNK TANÚI.

Jelentem, ismét egy női főszereplővel rendelkező akciójáték van készülőben. A hölgy ezúttal Kitty Hawk névre hallgat, foglalkozására nézve katona. Azért senki ne gondoljon ilyen G.I. Jane kaliberű dologra, mindössze egy alap katonai kiképzésben részesült, azóta helikopter-pilótaként tevékenykedik a hadsereg kötelékében. Egy szép napon barátja, Jeffreys őrnagy társaságában rutinrepülésre indul a Csendes Óceán egy távoli szigete felé, ám helikopterét lelövik, és ő magányos túlélőként a szigeten reked. Választása nemigen lévén első számú feladatává a szimpla túlélés lép elő, míg „secondary objective"-nek a sziget elhagyását tűzi ki magának. Ezt némileg nehezíti, hogy egyetlen fegyvere egy szimpla pisztoly, és a gépét lelőtt ellenség már a közelben ólálkodik.

A fentiekből adódóan a harcmodor elsősorban a lopakodásra épül, a „lőjük–egymást–veszettül" stílus itt nem lesz igazán célravezető (a Duke-féle terminátorokkal ellentétben neki két lövés elég, hogy örökre lefeküdjön). Híresebb kolléganőjétől eltérően ő nem képes Lara-szintű triplaszaltókat ugrani, de igazából az általa képviselt rejtőzködő hadviseléshez ez nem is igazán szükséges. Kitty mozgását a készítők leginkább a Metal Gear-es Snake-éhez hasonlították, ám grafikai szempontból az animáció részletessége természetesen jócskán meghaladja azt. Állítólag sosem láttunk még olyan szép fegyverváltást vagy újratöltést, mint amilyenekkel majd a C.O.N.S.E.A.L.-ben találkozhatunk. Sajnos adult tartalom egyáltalán nem fordul elő a játékban, pedig ott aztán jól jöhetett volna a szép animáció☺.

Vizsgáljuk meg a történetet is kissé: első feladatunk egy rádió felkutatása lesz – amin jövőbeni megmentőinket hívhatnánk a főhadiszállásról – ám sajnálattal fogjuk konstatálni, hogy főnökeink képtelenek segíteni rajtunk, mivel a sziget légvédelme továbbra is tökéletesen működik, és nem kívánják a mentőcsapatokat is a mi sorsunkra juttatni... egyszóval a megközelítés pillanatnyilag nem lehetséges. Ellenben rögtön adnak feladatot szegény Kitty-nek: keresse meg és hatástalanítsa a sziget fő rakétabázisát. Jó katona lévén főhősnőnk azonnal felkerekedik; útja változatos tájakon keresztül vezet (dzsungel, őserdő, dzsungel☺, majd végül a támaszpont belseje), mialatt egy meglehetősen baljós történet kezd kibontakozni előtte.

Találkozik ugyanis egy Doctor Spiner nevezetű tudóssal, aki a sziget őrült katonai vezetője, és annak bérencei elől menekült a vadonba. Az említett őrült egyébiránt egyszerűen az Ezredes becenévre hallgat, és sajnálatos módon „civilben" Ő az Egyesült Államok hadseregének helyi bázisának parancsnoka. Ahogy Kitty egyre többet tud meg az Ezredesről és annak terveiről, világossá válik számára, hogy legfontosabb célja nem lehet más, mint megakadályozni az Ezredes kísérleteinek folytatását.

Nos, dióhéjban ennyit a sztoriról, foglalkozzunk inkább az ellenfelekkel. Kitty életét a katonákon és a speciális alakulatokon kívül az Ezredes kísérleteinek eredményeként keletkezett... khmm... egyedek is keserítik. Róluk egyelőre sokat nem tudni (egyetlen screenshoton sem jelentek még meg), de az illusztrációk alapján mindenesetre valami ijesztőre számíthatunk. A mesterséges intelligenciának köszönhetően a katonák képesek csapatként működni, egymástól segítséget kérni, visszavonulni, stb. Látásuk és hallásuk egy bizonyos határon belül remek, így nemegyszer csellel kell továbbjutnunk, hacsak nem akarjuk kockáztatni a felfedezéssel járó riadót (pl. ha pár szerelő állja el utunkat, akkor egy közelben álló gépet elrontva, a vészjelzésekre odasietők technikusok mögött szépen tovább tudunk haladni észrevétlenül).

A C.O.N.S.E.A.L. egy érdekes darabnak ígérkezik, története és technikai jellemzői alapján mindenképpen ígéretes jövő áll előtte. Ám hogy a valóságban mit tud nyújtani, arra 2002 első negyedévéig várnunk kell.

JuliuS

SIMILIS

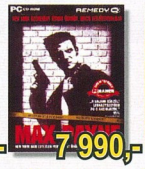
A német fejlesztőcsapat három évvel ezelőtt alakult, első munkájuk a Settlers II Mac-es konverziójának elkészítése volt. A következő években kizárólag konzolokra fejlesztettek játékokat, mígnem tavaly jelentős bővítésen estek át, jelenleg több mint 30-an dolgoznak a Similis-nél. A 2000. májusában elkezdett C.O.N.S.E.A.L. mellett jelenleg egy Beam Breakers nevű játékot fejlesztenek.

CD GALAXIS

3 koponya HU 1 990
Addiction Pinball 1 990
Afrika Sötét Titkai HU 4 990
Age Of Sail 2. ..... 4 990
Airport Inc 1 990
Akimbo HU 4 990
Alone In The Dark 4 ..... 9 990
Alpha Centauri 2 990
Apache Havoc 1 990
Aquarium 2 990
Arcanum 9 990
Art Of Magic* 9 990
Atomic Bomberman 1 990
Baldur's Gate 2 990
Baldur's Gate 2 Coll. 9 990
BG 2 Throne of Bhaal .7 990
Battle Isle 4: Andosia .4 990
Battlezone 2 ..... 1 990
Black and White 12 990
Blade Runner 2 990
Broken Sword 2 ..... 1 990
Caesar 3 ..... 2 990
Call To Power* 1 990
Champ. Manager 3 ..... 2 990
Champ. Manager 01/02 8 990
China: Forbidden City ... 1 490
Civilization 3* 9 990
Claw 1 990
Clive Barker Undying .7 990
Codename Outbreak ...9 990
Colin McRae Rally 1 990
Colin McRae Rally 2 ...4 990
Comanche vs Hokum ... 1 990
Commandos 1 990
Commandos 2 ..... 9 990
Conflict Zone 3 990
Cossacks: European... 11 990
Crimson Skies 9 990
Cutthroats 1 990
Dark Reign 1 990
Dark Reign 2 ..... 1 990
DarkStone. 2 990
Desperados 9 990
Deus Ex 4 990
Diablo 2 990
Diablo 2 ..... 6 590
Diablo 2 Lord of Destr 6 590
Dino Crisis 3 990
Driver 2 990
Earthworm Jim 3D 3 990
Emperor: Dune 12 990
Empire Earth* 9 990
Eurofighter Typhoon ... 10 990
Europe Racer 9 990
Europa Universalis HU 6 990
Everquest Deluxe 10 990
(alap +Kunark +Velious +extrák)
Evil Islands 9 990
Evolva 3 990
Extreme Biker 2 990
F1 2001 (EA) 11 990
F-16 Agressor 2 990
F-22 ADF+Red Sea 2 990
F/A-18 Korea 1 990
FA PL Manager 2002 ..8 990
Fallout Tactics 9 990
Fast Food Tycoon 6 990
Fate of the Dragon 4 990
FIFA 2002* 11 990
Fighter Pilot 2 990
Fighting Force 1 990
Flight Unlimited 2 ..... 1 990
Fly! 1 990
Fly Fishing 1 990
Flying Corps Gold 1 990
Future Cop 2 990
Gabriel Knight 3 ..... 2 990

9 990,-
Commandos 2

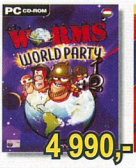
7 990,-
Settlers 4



7 990,-
Max Payne

6 990,-
Red Alert 2 mission

8 990,-
Champ Man 01/02



4 990,-
Worms World Party

1 990,-
Vampire

6 590,-
Diablo 2

6 590,-
Diablo 2 Expansion

2 990,-
Warcraft 2 extra

Gangsters 1 990
Get Medieval HU 1 990
Giants 4 990
Golf Resort Tycoon 6 990
Gorky 17 HU 2 990
GP 500 ..... 3 990
Grand Prix 3 ..... 4 990
GP3 Addon 2000* 7 990
Grand Prix Legends 2 990
Grand Prix World 3 990
Grand Theft Auto 1 990
Grand Theft Auto 2 ..... 1 990
Grand Touring 1 990
Grim Fandango 4 990
Ground Control* 2 990
Half Life 2 990
Half Life Generation 3 .....jön
Half Life Gunman 2 990
Harry Potter* 11 990
Hercules* 1 490
Heretic 2* 1 990
Hidden & Dangerous... 1 990
Hold hadművelet HU... 4 990
Homeworld 2 990
House Of the Dead 1 990
Icewind Dale 5 990
Icewind Dale Heart of ... 7 990
Imperialism 1 990
Imperium Galact 2 HU 2 990
Indiana Jones & I.M... 4 990
Industry Giant 3 990
I-War 2 ..... 9 990
Jagged Alliance 2 ..... 2 990
Klánok HU 2 990
Knights & Merch HU... 1 990
K.O. Boxing 1 990
Lego Rock Raiders 4 990
Le Mans 24 Hours 2 990
Lighthouse + Rama 1 990
Links 2001 ..... 9 990
Machines 1 990
Madden NFL 2002.... 13 990
Max Payne 7 990
Messiah 3 990
Metal Fatigue 4 990
Micro Machines 3 ..... 1 990
Mig Alley 1 990
Might & Magic 7 ..... 1 990
Monaco Grand Prix* 1 490
Monkey Island 3 ..... 4 990
Monopoly Tycoon* 9 990
Mortal Kombat 4 ..... 1 990
Moto Racer 2 990
Moto Racer 2 ..... 3 990
Nagy balhé HU 9 990
Nagymester Sakk HU 3 990
Nations HU* 9 990
Need for Speed 3 ..... 2 990
Need for Speed 4 ..... 3 990
Need for Speed Porsche 4 990
NHL 2002 ..... 11 990
No One Lives Forever .7 990
Oil Tycoon HU 6 990
Oni 5 990
Operation Flashpoint ..7 990
Outcast 3 990
Panzer Elite Gold 3 990
Pax Corpus 1 990
Pharaoh* 2 990
Planescape Torment 3 990
Pizza Connection 2 ..... 4 990
PQ SWAT 3 Elite* 2 990
Pool Of Radiance* 7 990
Pro Bowl 3D 1 490
Pro Pinball Big Race ... 1 990
Pro Pinball Collection .2 990
Railroad Tycoon 2 ..... 1 990
Rally Trophy HU* 9 990
Rayman 2 ..... 3 990
Red Alert 3 990
Red Alert 2 ..... 10 990
RA 2: Yuri's Revenge ..6 990
Redguard 1 990
Resident Evil 2 ..... 2 990

2 990,-
Baldur's Gate

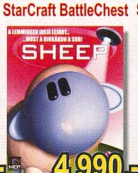
3 990,-
StarCraft BattleChest

4 990,-
Soldier Of Fortune SE

1 990,-
Commandos

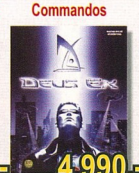
2 990,-
Screamer 4x4

4 990,-
Phantom Menace



4 990,-
Sheep

2 990,-
Imperium Galactica 2



4 990,-
Deus Ex

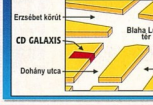
2 990,-
Sports Car GT

Revenant 1 990
Risk 2 ..... 3 990
Riverworld 1 490
Rollercoaster Tyc Gold7 990
Sacrifice 4 990
Screamer 4x4 HU 2 990
Sega Rally 2 ..... 1 990
Septerra Core 2 990
Serious Sam 4 990
Settlers 4 HU 7 990
Severance 4 990
Shadow Man 2 990
Shanghai Dynasty 2 990
Shanghai Great Mom 2 990
Sheep 4 990
Sim City 2000 SE 2 990
Sim City 3000 ..... 3 990
Sims 9 990
Sims Livin' It Up 6 990
Sims House Party 6 990
Sims Hot Date* 6 990
Sin 1 990
Sky Resort Tycoon 6 990
Soldier Of Fortune SE..4 990
Soul Reaver 1 990
Spec. Ops. 2 ..... 1 990
Speed Busters 1 490
Spiderman 11 990
Sports Car GT 2 990
Starcraft + Brood War 3 990
Star Trek Commander .12 990
Star Wars sorozat tagjai:
Force Commander 4 990
Galactic Battlegrounds* jön
Jedi Knight Gold 4 990
Phantom Menace 4 990
Racer 4 990
Rogue Squadron 4 990
Starfighter* ..... jön
X-Wing Alliance 4 990
X-Wing Collector's 4 990
Stronghold* 9 990
Super Bubsy 1 990
Technomage 9 990
Theme Hospital 2 990
Theme Park World 3 990
Theme Park Inc. 7 990
Theocracy* 1 490
Thief 1 990
Tiberian Sun* 3 990
Tomb Raider 1 990
Tomb Raider 2 ..... 1 990
Tomb Raider 4 ..... 4 990
Tomb Raider 5 ..... 4 990
Touché HU 1 990
Traffic Giant Gold 7 990
Tribes 2 ..... 2 990
Tropico HU* 11 990
Tyúkvadászat HU 2 990
Ult. Soccer Manag. 98 ... 2 990
Unreal Tournament 3 990
Vampire: Masquarade 1 990
Vészhelyzet HU 1 990
Viper Racing 1 990
Virtua Cop 2 ..... 1 990
Virtua Fighter 1 990
Virtual Pool Hall +PR 3 990
V-Rally 3 990
Warcraft 1 990
Warcraft 2 Battle.net ...2 990
Warlords 3 Deluxe 1 990
World War 3 HU* 9 990
Worms United 1 990
Worms World Party 4 990
ZAX. The Alien Hunter.9 990
Zeus + Poseidon 8 990
Zork: Grand Inquisitor ... 1 990

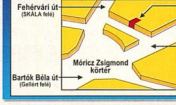
INTERNET ÁRUHÁZ
www.cdgalaxis.hu

PC játékok, multimédia programok, DVD filmek, VHS videofilmek nagy választékban, olcsón!
Az interneten és üzleteinkben is!
Nyitva: Hétfő-Péntek 10-18, Szombat (Pest): 10-13
Csomagküldés Budapestre és országosan is: telefonon a nyitvatartási idő alatt ill. internet 0-24

SZOFTVER-ÁRUHÁZ
Pest – VII. kerület
Dohány u. 64. Tel.: 479-0933
(a Blaha Lujza térnél)



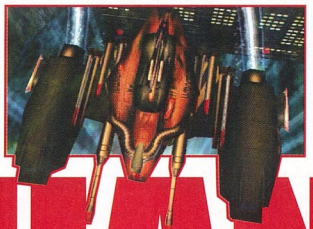
SZAKÜZLET
Buda – XI. kerület
Vásárhelyi P. u. 8. Tel.: 209-3606
(a Móricz Zs. körtérnél) 361-4061

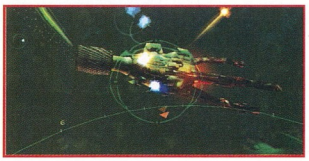


CSOMAGKÜLDÉS
Az ország minden pontjára!

GYORS, KÉNYELMES UTÁNVÉTELLEL
AKÁR MÁR MÁSNAPRA!
Telefon: 479-0933
Szállítási díj: távolságtól és értéktől függetlenül: csak 970 Ft.

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák. Nálunk minden termék eredeti, originál, teljes változatú, dobozos, jogtiszta termék!





AQUANOX

FISHTANK INTERACTIVE ● MASSIVE DEVELOPMENT ● WWW.AQUANOX.DE

AZ ÚJGENERÁCIÓS GRAFIKUS CHIPEK NEMZEDÉKÉNEK ELSŐ GYERMEKE MEGSZÜLETETT. HÖLGYEIM, URAIM, MERÜLÉSHEZ FELKÉSZÜLNI: VÁR RÁNK A JÖVŐ!

A számítógépes játékfejlesztők körében népszerű téma az emberiség (általában meglehetősen sötét) jövőjének ábrázolása, elég csak átlapozni legutóbbi számunkat: Chaser, Codename: Outbreak, Aeon (azóta Haegemonia). 1996-ban egy új név jelent meg a piacon, saját jövőképpel. A Massive Development nevű német cég (nem összetévesztendő a Ground Control-t fejlesztő svéd Massive Entertainment-tel!) Archimedean Dynasty című játéka a távoli 27. században játszódik. Az emberiség túl van a harmadik világháborún. Az atomfegyverek megtették a magukét: a Föld felszíne évszázadokra megfertőződött, a homo sapiens maradék képviselői az egyetlen megmaradt élettérbe, a tengerek és óceánok mélyére szorultak, ahol hamarosan megszületett a víz alatti birodalom, az Aqua. A különálló városokat nagysebességű tengeralattjárók kötötték össze, a vállalatok belélegezhető levegő gyártására szakosodtak, a telepesek proteint kezdtek termelni. Ám nem volt könnyű az élet: a felszíni tornádók a tengerek mélyén hatalmas örvényeket keltettek, a víz alatti rengések megrepesztették a városokat védő titánium burkolatot, és a ritka, de annál gyilkosabb szökőárak egész településeket mostak el egy pillanat alatt. A zarándokok az északi fény sarki jégpáncélon áttörő csillogásáról meséltek, és egy vallási szekta a felszínre készült, hogy meglássa a Fényt.

Mindeközben a tudósok génkísérletekbe kezdtek, hogy létrehozzák az ideális „vízi embert", a vizet belélegző Homo Aquaticust. Ám az emberiség még az apokalipszisből sem tanult: kalózok, csempészek, és az Anarcho-nak nevezett szabadcsapat keserítette az amúgy sem könnyű életet. Hamarosan megjelentek a zsoldosok, akik jó pénzért hajlandók voltak bárminemű takarításra, legyen az hajó- vagy épületroncs – vagy éppen egy rosszéletű vízlakó. Közülük is a legkiválóbb Emerald „Dead Eye" Flint, aki a Transzhumán Kísérletek negyedik generációjához tartozik: génszerkezete speciális delfin génekkel vegyített. Rendkívül intelligens, ám önző, pesszimista és individualista, a gyors és pontos döntések embere. Minden mögött hihetetlenül magas létfenntartási ösztöne áll…

Az AD egy igen jól sikerült Wing Commander klón volt, a készítőkre – saját bevallásuk szerint is – hatott Chris Roberts ezen műfajteremtő klasszikusa csakúgy, mint az Elite vagy a Privateer, és olyan mozisikerek, mint a Blade Runner, Abyss, vagy a Leviathan. A játékból mintegy 200.000 példány talált gazdára, ami igen szép eredménynek számít, épp ezért a készítők elhatározták magukat a folytatásra. Ám ha lúd, legyen kövér: a mannheimi fiúk nagy merészen bekopogtattak az akkor épp a GeForce3-at

AJÁNLÓ

Szokatlan dolgot ajánlok a Kedves Olvasónak: a 'Credits' menüpontot! Ez az a pont, ahol a játék készítőinek nevét sorolják fel. Az Aquanoxban remek feelinget sikerült ide is becsempészni, egy fantasztikusan jó, kórussal kísért nagyzenekari muzsikával. Érdemes megnézni! És ha már ajánló: a hivatalos weboldal is igen jól sikerült, látványos, ám nem csicsás. Végre egy játék, amelynek minden apró csavarja a helyén van!

csiszolgató nVidia ajtaján, és meggyőzték őket: az új grafikus chip tulajdonságait igen jól be lehetne mutatni egy víz alatt játszódó akciójátékban... Megszületett a megállapodás, így a Massive újgenerációs motorját, a Krasst teljes DirectX8 és FSAA (Full Screen Anti-Aliasing, teljes képernyős élsimítás) támogatás mellett a GeForce3 minden képességének (vertex- és pixel shaders – lásd keretes írásunk) kiaknázását lehetővé tevő utasításokkal fegyverezhették fel. A PC.Games-nek – kiterjedt intergalaktikus kapcsolatait kihasználva – sikerült beszereznie a frissen megjelent játékból egy review versiont egyenesen a játék kiadójának müncheni főhadiszállásáról, német nyelven, mivel a nemzetközi verzió még nem készült el. A még szinte forró aranykorong e sorok szerzőjének kezében landolt, aki kissé félve tette be azt a CD meghajtóba, nem csak azért, mert Heine Henrik nyelvét kevéssé érti, hanem mert egy 900-as AMD Thinderbird-öt már sikerült ugyan beszereznie, ám a pénz a videókártya vásárlásra elfogyott, így egy őskori Diamond Viper 550 TNT1 16M kártyát kell elviselnie a csodavasnak még egy ideig…

A korong designja egyszerű, de szép, csakúgy mint az install-képernyőn fekete alapon piros aurában feltűnő Aquanox logó. Volt időm tanulmányozni, míg szép lassan felkúszott a merevlemezre a csekély 1,1 gigabájtnyi anyag (mozik nélkül csak 800 mega). Kellemes feeling fogadja az emberfiát a játék elindulásakor. Rögtön a video beállításoknál kezdtem, és persze amit kiszúrtam, az két menüpont volt: „No FSAA available!!!" és „No pixel shader available!!!" Ezt ennyi felkiáltójel nélkül is értettem volna… A maximálisan elérhető felbontás 1280x1024/16 bit, illetve 1152x864/32 bit. Kezdetnek 800x600-t választottam 32 biten, és mindent hagytam úgy, ahogy volt (növények száma, planktonok és a radar részletessége minimumon, dinamikus fények és árnyékok, talaj megvilágítás kikapcsolva). Az egyjátékos mód két lehetőséget kínál: a küldetéses sztori végigjátszását, illetve egy botok (az AI által irányított ellenfelek) elleni csatamódot. Mivel mielőbb látni akartam a játékot, ezt választottam. Négy lehetőség állt előttem: dogfight, fightclub, duel és asylum. Kezdjük az elsővel! Elég rövid töltögetés, mialatt egy szemrevaló fehércselédet nézegethettem (ő Sally, róla még lesz szó), aztán egy nagy „whoa!" részemről (az igazsághoz tartozik, hogy kevéssé voltam disztingvált, de azt úgyse szabad leírnom…). Hát ez már tényleg nem a '96-os játék… Hihetetlen víz alatti hangulat, a felszín felől beszűrődő gyönyörűséges fénypászmák, a tengerfenéken vibráló szín- és fényjáték, a sötétből felsejlő épületek, és mindez mellé egy dinamikus, pörgős akciózene és fantasztikus hanghatások (a játék maximálisan támogatja a DirectSound 3D-t és az EAX-et!). Ellenfelem egy tényleg gusztusos, jól kidolgozott tengeralattjáróban haman rám talált, és máris csodaszép robbanások tarkították az összképet. Én sem maradtam adósa, de annyira el voltam telve a látványtól, hogy sebzett madárként hamar lecsalinkáztam az óceán mélyére...

Mindegyik módot végigpróbáltam (a fight clubban 4 ellenféllel kell megküzdeni, a duel egy ki-ki alapú párbaj, az asylum pedig egy hatalmas mészárcirkusz, sokan egy ellen, az pedig mi volnánk…). A fent említett beállításokkal egyébként igen jól játszható volt a játék, a fejlesztők betartották azon ígéretüket, hogy a kód megfelelő optimalizációjával régebbi grafikus kártyákon is megfelelően fut majd az AquaNox (Say hallelujah!). Ezek után egyetlen logikus lépés maradt: behunytam a szememet, és bízva a bika prociban és a negyed gigányi RAM-ban, 1024x768-ban 32 biten mindent feltoltam a maximumra. Az eredmény: még lenyűgözőbb látvány, a rengeteg növény és a csodás planktonok felejthetetlen élményt nyújtanak, főleg, ha ilyen lassan csónakázik közöttük az ember… Nos igen, mondjuk erre számítottam… Miután feltölteketem a megfelelő feelinggel és visszaállítottam mindent a játszható szintre, belevágtam a sztoriba. A Massive egy jó ötperces mozival indítja kalandunkat.

2666. Öt évvel a biontoknak nevezett robotfajjal történt véres háború után Aqua világában még mindig nincs béke. Az Atlanti Szövetség fővárosa, Neopolis a kormányerők és egy újfasiszta szervezet csatájának helyszíne, miközben a szövetségnek az orosz-japán Shogunátus hatalmi törekvéseit is vissza kell szorítania. A Csendes-óceán déli része, a Tornádó Zóna az anarchista Terror Turisták ellenőrzése alatt áll. Az olyan monopóliumok, mint az EnTrOx (Energy-Transport-Oxygen), a háború pártján állnak, és ott vannak még a zűrzavaros helyzet vámszedői, a Csúszómászók (Crawlers), a rejtélyes, jól felszerelt, kannibalizmustól sem visszariadó kalózok. Mindezek tetejébe jön a katasztrófa: egy balul sikerült katonai kísérlet nyomában keletkező tengerrengés felszakítja a talajt, ahonnan sokmillió éves, istenszerű, hatalmas lények törnek felszínre, akiknek egyetlen célja van: a nyugalmukat megzavaró emberiség megsemmisítése. Ilyen helyzetben csak a legkiválóbb zsoldos jöhet szóba: a jó öreg „Dead Eye" Flint…

A játék struktúrája egyszerű: különböző feladatokat kapunk, ezek sikeres végrehajtása esetén megfelelő összeg üti a markunkat, ebből javíthatjuk a hajót, pótolhatjuk a lőszerkészletet és vehetünk hatásosabb fegyvereket vagy cserélhetjük le régi tengeralattjárónkat újra. Így felkészülve jön a következő küldetés, az érte járó fizetség, bevásárlás és így tovább. Több mint 30 küldetés vár ránk, ezek során 9 különféle hajót próbálhatunk ki, miközben 40 féle ellenség és 70 NPC (NJK, nem játszó karakter) kerül utunkba. A bázisokra érve azonnal megkapjuk a szükséges instrukciókat fő

MIT JELENT?

„Minden 3D modell háromszögekből épül fel. A vertex a háromszög sarka. A vertex shaders lehetővé teszi, hogy az adott vertexhez kapcsolódó adatokat megváltoztassuk: nemcsak helyét, de textúráját, színét és a fényeket. A pixel shader segítségével pedig effekteket és fényeket adhatunk egy pixelbázisú felülethez. Ez teszi lehetővé, hogy egy kabát úgy nézzen ki, mint egy valódi bőrkabát. Mindket effektet arra használtuk fel, hogy élethű planktonokat hozzunk létre és egyenetlen külsejű realisztikus hajókat. Röviden: ezek az eszközök egy csomó atmoszférát adnak a játékhoz."

Wolfgang Walk, Massive Development, projectvezető

feladatunkhoz, ám ezután érdemes mindenkivel beszélnünk ('Talk' menüpont), hiszen így jutunk hozzá a kellő információkhoz és apróbb mellékküldetésekhez, melyek teljesítéséért természetesen szintén kapunk némi pénzmagot. Ezt rögtön el is költhetjük a 'Shop'-ban, ahol fegyvert, torpedót és speciális felszerelést vásárolhatunk (pl. silator, mellyel csendesebbé tesszük hajónkat, vagy booster, ami gyors haladást tesz lehetővé). Szintén a bázisokon lehet hajót cserélni: a 'Ship' gombra kattintva megtekinthetjük a rendelkezésre álló flottát, az egyes járgányok paraméterét és árát, valamint jelenlegi hajónk és az új verda ára közti különbséget. Ha erre meg van a kellő fedezet, az ENTER lenyomására máris nyélbe üthetjük az üzletet. Ezután az „Equip" pontot választva fel kell szerelnünk friss barátunkat a rendelkezésünkre álló vasakkal és kütyükkel, ha valami hiányzik (pl. több torpedót bír el a jószág, mint előtte), azt, amennyiben van rá pénzünk, a boltból pótolhatjuk. Az 'Options' pont fontos lehetőségeket rejt: itt lehet menteni (csak itt, akció közben nem!) és állást visszatölteni, valamint beállítani a következő küldetés nehézségi fokát egy ötfokozatú skálán (könnyű, normál, nehéz, nagyon nehéz, infernó). Ha csata közben elhalálozunk, az automatikus mentés a legutoljára meglátogatott bázisra dob vissza, így lehetőségünk van jobb fegyvereket beszerezni, és kicsit „finomítani" a nehézségi szinten (ha még lehet).

Azt már most jó tisztázni: ez nem egy őrült lövöldözős ámokfutás, ésszerűen kell bánnunk a rendelkezésre álló fegyverzetünkkel, hiszen egy feleslegesen kilőtt torpedó pótlása súlyosan érinti bankszámlánkat (No igen: itt nincsenek a tengerfenéken elszórva plusz ammók és elsősegélycsomagok…)! A játék, az első látszat ellenére nem egy tengeralattjáró-szimulátor. Nincs ezernyi gomb, kapcsoló, kütyműtty, amit mind a húsz ujjunkkal nyomkodnunk kéne, míg csomót nem kötünk rájuk. Az FPS-ekben megszokott egér + billentyű kontroll az elsődleges irányítási mód, de dönthetünk joystick (teljes force feedback támogatás!) vagy gamepad mellett is. Érdekesség, hogy a stífusban megszokott oldallépés (strafe) nemcsak jobbra-balra, de felfelé és lefelé is működik, ezzel teljes taktikai manőverezést lehetővé téve. Mentésre illetve visszatöltésre csak a bázisokon van lehetőségünk!

Az előző rész egyik hibája volt, hogy hajónk merevítőbordái és az irányítópult elég sokat kitakartak látómezőnkből. Nos, „halott-szemű" barátunk kedvenc öreg masinájáját, a Succubust ellopták, így kényetlen egy modern csodával beérni, amelyben semmi sem zavarja a kilátást: a szükséges információk Flint sisakszemüvegének belsejére vetülnek, és csak a legszükségesebbek vannak rajta. Ilyen többek között a 3D-s térkép/radar (mely elsőre talán bonyolultnak tűnik, de ha megtanuljuk kezelését, nélkülözhetetlen eszközzé válik), a lőszerkijelzés, a cél távolsága és a figyelmeztető jelzések. Mindezek mellett ott van Sally, a molekulaalapú fedélzeti komputer, „aki" a high-tech chipeken kívül Flint saját DNS-eit is tartalmazza, és gyors helyzetértékeléseivel valamint a sárga rombuszként megjelenő navigációs pontok elhelyezésével segíti küldetéseinket.

A történet elég pergő. Gyors beszélgetések a bázisokon, felszerelkezés, majd irány a dokk, ahol áttekinthetjük a térképet, a küldetés célját és kapunk pár jótanácsot. Az akciót néha megszakítják a fontos eseményeket jelző mozik, melyekre érdemes odafigyelni. Nem lesz könnyű dolgunk, az AI igen fejlett, néha bizony egy hajszálon múlt, hogy sikerült kikecmeregnem a szituból, vagy a védőszárnyaim alá vett hajónak kicsusszannia a pokoli helyzetből. Itt még egyszer dicsérnem kell a hangulatot: a látvány, a zene és a hanghatások a csata szereplőinek szövegelésével együtt hihetetlen élményt jelentenek.

Napjainkban sikerjáték elképzelhetetlen multiplayer rész nélkül. Az AquaNox mind az Interneten, mind helyi hálón játszható többjátékos üzemmódban, és a szokásos DM, TDM, CTF módokat kínálja egyszerre 16 játékosnak. Mivel a víz alatti városok és hegyek kitűnő búvóhelyet és fedezéket jelentenek, és a hajók gyors irányváltoztatása megnehezíti a kétkezi fregelő munkáját, az biztos, hogy fantasztikus csatákat lehet majd vívni a tenger mélyén, és a játék az új idők egyik nagy online slágere lesz.

Az Aquanox mérföldkő lehet a számítógépes játékok történetében: pár év múlva úgy emlegetjük majd, mint a harmadik generációs grafikuskártyák egyik első gyermekét, és sejtésem szerint valamely verziója az árak normalizálódása után megjelenik majd a GeForce3-as chippel szerelt minőségi kártyák dobozában. Én speciel most annak örültem volna, ha az ő dobozában lett volna egy G3, de ez persze csak vágyálom marad. Ha valaki a fejlesztők által ajánlott konfig láttán a szívéhez kap, gondoljon arra: a fejlődésnek bizony ára van, és azt mi, játékosok fizetjük meg. Itt az ideje a gyűjtögetésnek, mert csak annyit mondhatok: ezt mindenkinek látnia kell! Hölgyeim, uraim, utazásunk végére értünk: üdvözöljük Önöket az új évezredben!

Kredenc

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: DirectX 8, 16M AGP2X videokártya, SB kompatibilis hangkártya, PIII 400 MHz, 128 MB RAM, 800 MB HDD

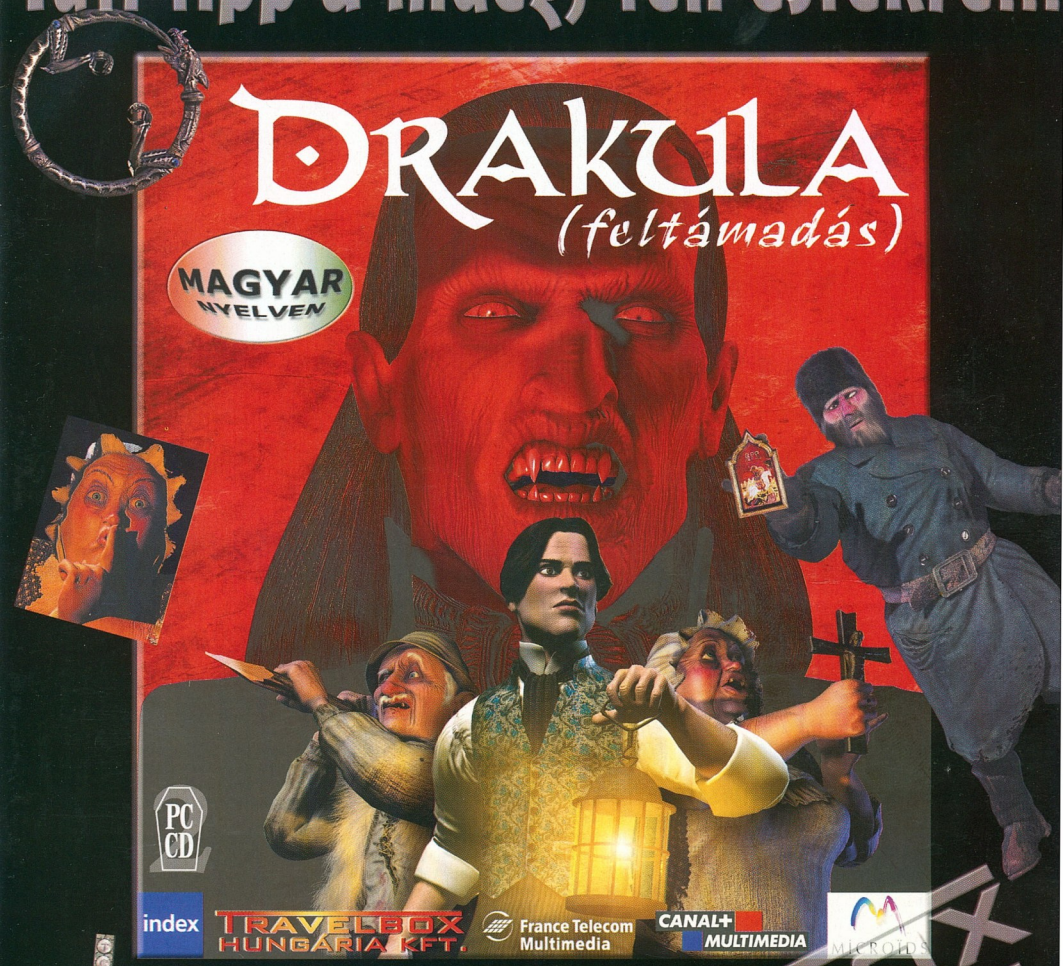
JAVASLAT: Egy 64 MB, DirectX 8.0 VGA és egy SB Live! 4+1 hangszóróval sokat javít a helyzeten, csakúgy mint egy P4-es proci, 256 MB RAM-al megtámogatva.

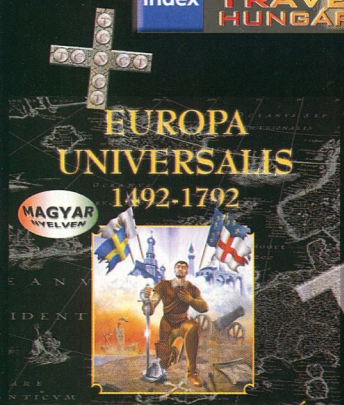
Zene, hangok
Látvány
Élmény, hangulat - minden…

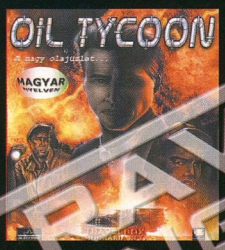
Gépigény, de erről nem a fejlesztők tehetnek…

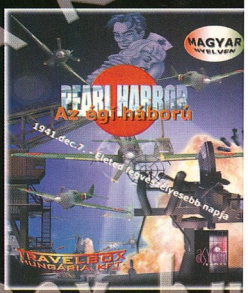
96%

Tuti tipp a hideg, téli estékre...

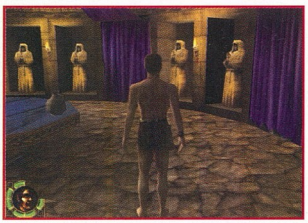








TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.
www.travelbox.hu



PLANET OF THE APES

UBI SOFT ● VISIWARE STUDIOS ● WWW.UBISOFT.COM

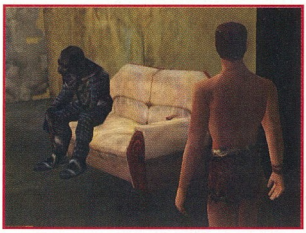
A FOX MÉDIABIRODALOM A MOZIK UTÁN A SZÁMÍTÓGÉPEKEN IS MAJOMROHAMOT INDÍTOTT...FINOMAN SZÓLVA IS MÉRSÉKELT SIKERREL.

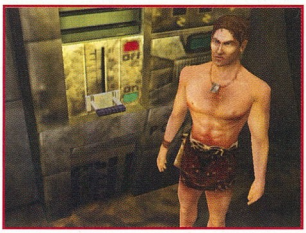
A filmes játékok kategóriája a legkülönfélébb élcelődéseknek szokott igen meleg táptalajt biztosítani, hiszen ha abból indulunk ki, hogy egy-egy ilyen adaptáció nem más megfontolásból íródik, minthogy az aktuális szélesvásznú testvér sikerét meglovagolva nem kevés összeggel rövidítse meg a jóhiszemű vásárlót, akkor talán nem is járunk olyan messze az igazságtól. Sajnos rengeteg ilyen produkció született már, minek hátulütője csupán annyi, hogy az elkészült játék egy fabatkák sem ért. Így számomra az bír a legnagyobb csodálattal, hogy a külföldi média egy új bejelentés után még képes hinni, és gyermeki ártatlansággal várni, hátha lesz csoda, és megtörik végre a jég. Bocsánat srácok, hogy illúziórombolóan elárulom, de se a Télapó, sem az effajta csodák nem léteznek. Ezen kijelentésem pedig már sejtetni engedi azt, hogy mit is gondolok a legújabb ilyen játékról, a Planet of the Apes-ről, ám ne szaladjunk a kelleténél jobban a dolgok elé: mielőtt rámásznék a konkrétumokra izomból, lássuk hogyan jutottunk el odáig, hogy a 2 CD-s alkotás elérte a boltok polcait...

Valamikor úgy kábé 3 esztendővel ezelőtt eszébe juthatott valakinek, hogy volt egy Majmok Bolygója című film, és mivel úgyis forgatják egy felújított változatát, milyen jó lenne, ha készülne hozzá egy játék is. Az elgondolást tett követte, és lázasan ki is nyomták az első hivatalos bejelentést, melyet még a Fox Interactive és az Activision neve fémjelzett. Aztán teltek-múltak a hónapok, melyek lassan évekké duzzadtak, és eljött a 2001. év, vele az új film premierjével, majd nem sokkal később a játékkal is. Az eltelt idő alatt többféle verzióról is hallani lehetett – volt úgy, hogy csak konzolokon játszhatunk majd a POTA-val –, azonban az, hogy most ezen cikket írom, bizonyítja a PC-s verzió létjogosultságát is.

Az előzetes ígéretekhez híven a Planet of the Apes személyében nem másra kell felkészülnünk, mint egy külső nézetes akciójátékra, melyben megfelelő mennyiségben jelennek meg és férnek el az akció, ügyességi és logikai elemek. Azt még fontos tudni, hogy a játék az eredeti, 1968-ban bemutatott filmre és annak folytatására épül, így a főszereplő nem más, mint Ulysses, a szerencsétlenül járt űrhajópilóta, kinek gépe szerencsétlen meghibásodások után egy idegen bolygón landol, ahol azonnal fogságba is esik, és börtönbe kerül. A cselekmény szerint a bolygó nem más, mint a Föld, cirka 2000 évvel eltolva a jelenlegi időszámításától, ahol már egyáltalán nem az ember a domináns faj, hanem a majmok. Az evolúciót megerőszakolva az emberek lettek a majmok háziállatai, és mint olyan: az elnyomott faj. Van viszont egy prófécia, mely megjósolja a megváltó eljövetelét, és az emberek felszabadulását. Az, hogy Ulysses lenne ez, jelen pillanatban már nem kérdéses, hiszen a játék legeleje óta egyetlen célunk van csak: kiszabadulni a fogságból és visszaterelni életünket a megszokott mederbe, mindenáron.

A játékot első alkalommal elindítva a következő fogalmazódott meg bennem: „Jaj gyerekek, ez borzasztó!". Legalábbis az én agyam ezeket a szavakat szerette volna dekódolni ajkaim számára, de a döbbenettől csak percekig néma csendben ültem egymagamban és nem akartam hinni a szemnek. Amit látunk ugye, azt hívjuk általános esetben vizuális megjelenítésnek. Grafikát nem mertem írni, mert úgy nagyjából még én is, aki állandóan kettes





voltam eme készség-tárgyból, jobb teljesítményre vagyok képes. A főhős kidolgozottsága még úgy-ahogy az elfogadható kategóriába sorolható (meg úgy általában a többi karakter is), de amit akár az elő-, vagy háttérben látunk, az már a siralmas kategóriát súrolja. Az biztos, hogy lakberendezőnek nem kérném fel a szobákat készítő tervező-srácok egyikét sem, hiszen élettelen, fantáziátlan helyiségek hegyeivel találkozhatunk majd a pályák folyamán, melyek mindegyikén az unalomba fulladó állandó textúrák ismétlődnek. Nyugodt szívvel mondhatjuk tehát: a megjelenítés terén csúfos a bukás.

Abban reménykedtem, hogy az irányítás valamiképp kompenzálni tudja majd ezt a fiaskót, azonban… hát, szóval, hogy is mondjam? A játékmenet alapján a Planet of the Apes egy Tomb Raider klón... akarna lenni, de még ahhoz is harmatgyenge a teljesítménye. Vannak ugyan alapvető gombok, mint a futás, a tárgyfelvétel és tárgyhasználat, meg az akciógombok, de az egész interface valami olyan borzalmas módon lett kialakítva, hogy csak azt nem értem, hogy miként mehetett át a játékot szűrő bizottságok előtt. Bár becsületére legyen mondva, hogy egész változatos mozgással lehet produkálni a játék során, a kúszástól kezdve az úszáson át a létrák megmászásáig, de amilyen módon ez a billentyűzetre lett rendelve, attól a hajamat volt kedvem tépni. Talán a PC-s játékfejlesztés gyerekkorában, úgy a '90-es évek elején találkozhattunk utoljára ilyen darabos kezeléssel, ahol a mozgások nem kombinálhatóak össze, és minden olyan nehézkesen reagál, egyszóval: szögletes. Az irányításhoz szervesen hozzátartozó tárgyhasználat és akciójelenetek is nagyjából a vicc szintjén rekedtek meg, hiszen futás közben például nem lehet elrakni a kezünkben lévő tárgyat, ehhez mindenképpen meg kell állnunk. Vagy említhetném azokat az érdekességeket, amikor egy puskával tovább tart végezni egy ellenféllel, mint puszta ököllel...

A játékmenet amúgy nem áll másból, mint lekaratézni pár szörnyet (ami „rendkívüli" szórakozást ígér: az egy szál ütés gomb nyomogatásával érhetünk el „változatos" mozgáskombinációkat), megnyomni egy kapcsolót, felszedni egy kulcsot. Igaz akadnak jobb pillanatai is a pályáknak, ahol bányakocsit irányíthatunk, illetve gyógyszeres illuminációban átverhetjük a majmokat – de ez nagyritkán jelentkezik a közel 20 szint alatt.

Az egyetlen pozitívum, amit értékelni tudtam a játék alatt, azok a zenék voltak. A koncepcióba tökéletesen beleillő, kicsit dermesztő, néhol sejtető hangulatot árasztó kompozíciók az egyetlen valamire vehető jelenségek voltak a játék során.

A fent elmondottak azonban még mindig nem tudják eléggé illusztrálni, hogy mekkora bukás ez a játék. Bár az értékelésnél igyekeztem objektív maradni, ezt az értéket még sem volt pofám feljebb tornászni, hiszen reálisan a mai PC-s piacon ez a játék hozzávetőlegesen ennyit ér. Egy napot az életedből, ha végig akarod játszani, 30%-ot azért, amiért 3 évig készült, és a haverom szerint 8%-ot azért, mert van benne egy szép vörös hajú bögyös néni. Amúgy meg: szemét...

Bagó Péter

EREDET

1968-ban a Majmok Bolygója alapjaiban teremtett új stílust a science-fiction, vagyis a tudományos-fantasztikus filmek világában, mely sikerét elsősorban a '63-ban megjelent regénynek köszönhette, másodsorban pedig annak, hogy a film készítői merték felvállalni azon elképzeléseiket, melyek akkor, abban a korban nem számítottak hétköznapinak. A regény szerzője a francia születésű Pierre Boulle volt, ő 1912-től egészen 1994-ig élt, és hogy egy másik nagy művét említsem, neki köszönhetjük a Híd a Kwai folyón-t is. Az első film rendezője főként TV-filmekkel öregbítette hírnevét, ám kétségtelen, hogy a stábból a legnagyobb név az 1921-es születésű és még ma is aktív Charlton Heston volt. A Ben Hur sztárja az idén megjelentetett, újragondolt és teljes mértékben modernizált változatban is szerepet vállalt, azonban inkább hangját kölcsönzi már csak a filmekhez. Tim Burton volt az, aki az alkotást újraértelmezte a Fox kedvéért, és olyan sztárokkal, mint Mark Wahlberg, vagy Michael Clarke Duncan, egy igazi kasszasikert forgatott. A bevételi listákon az élen döngető filmet immáron múlt hónap óta a hazai mozik is játsszák, nagy sikerrel.

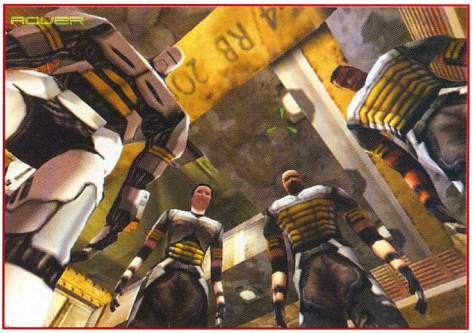
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 300 MHz, 64 MB RAM, 3D gyorsítókártya 16MB, DirectX 7. **JAVASLAT:** Ami a recegésmentes futtatáshoz ajánlott, csupán egy csöppet nagyobb a minimálisnál, egy 400-as Pentium és 128 MB RAM bőven megteszi néminemű videómemóriával megfűszerezve.

Atmoszférikus zene

Sivár és ronda a grafika
Csapnivaló a kezelési rendszer
Unalmasak a pályák
Unintelligensek az ellenfelek

38%



PROJECT EDEN

EIDOS INTERACTIVE ● CORE DESIGN ● WWW.EIDOSINTERACTIVE.COM/GSS/LEGACY/PROJECT_EDEN

ÖTÖDIK ELEM-SZERŰ VÁROS, EGEKBE SZÖKŐ BŰNÖZÉSI HULLÁM, NÉGYFŐS CYBORG-KOMMANDÓ… A PROJECT EDEN MEGLEPŐEN JÓRA SIKEREDETT.

Így ősz vége táján az ember szívesebben marad benn a jó meleg kuckóban a kandalló előtt ücsörögve és forró kakaót szürcsölgetve, minthogy kint fagyoskodjon, ne adj' Isten dolgozzon. Éppen ezért ha ilyenkor leülök a gép elé, nem mindegy, hogy milyen korong van a CD meghajtóban, hisz amit nemrég még verhetetlennek kiáltottam ki, most messzire dobok el. Emiatt nagyon jónak kell lennie egy programnak, hogy ilyenkor ne vágjam ki a fenébe (nektek is ismerős valahonnan ez a szöveg ☺). Ebben a rendkívül kellemetlen időszakban érkezett meg az Eidos és a Core Design legújabb csemetéje, a Project Eden, és hozott egy kis felüdülést az életembe. Az már egyszer biztos, hogy e két név garancia a sikerre, hisz ha csak anynyit mondok, hogy ők követték el a nagysikerű Tomb Raider-t, már nem is adhatok okot a kétkedésre.

Nézzünk mesét a TV macival:

Tipikus jövőkép: az urbanizáció lassan eléri a 100%-ot, szinte minden földi halandó metropoliszokban lakik. Mivel a városok nem képesek befogadni ezt a töménytelen embermennyiséget, elkezdődik a terjeszkedésük – természetesen felfelé. Így határolódik el a két réteg, az alsó és a felső, mely a társadalmi szintek mesterséges elkülönítője. A fenti világban élik mindennapjaikat a jómódú, gazdag polgárok, akik mit sem törődnek a másik „világgal". Ezzel szemben lent a legszegényebbek tengetik életüket, ahová még a napfény is alig jut le a sűrű szmogfelhőtől. Az éhezés, és úgy általában a sanyarú sors miatt nem is csoda, hogy a bűnözés itt nagyon elharapódzott – egyedül csak a meggyilkoltak száma vetekedhet az éhen haltak számával. Nyilvánvalóvá válik, hogy a rendőrség egyszerűen nem bír el a bűnbandák sokaságával, ezért egy négy tagból álló különleges osztagot állítanak össze a UPA-n (Urban Protection Agency) belül. A fakabátok sűrű halálozási rátája miatt a csapat nem emberekből áll, hanem jórészt teljesen emberi kinézetű robotokból, vagyis cyborgokból. Egyik nap a csapatot egy Real Meat nevű helyre vezénylik, hogy rendet teremtsen az épületben, de elszabadul a pokol…

Itt az idő ismerkedni:

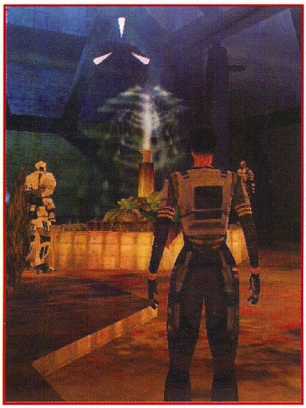
Most itt állunk a kapuban, és azt sem tudjuk, mit hogy. Legelőször érdemes lenne tán megismerkedni embereinkkel. Carter, a feka csapatkapitány a különítmény rangidős tisztje, csak ő rendelkezik olyan engedélyekkel, amivel bejuthatnak a UPA-s kapukon, és egyéb, mások számára elérhetetlen helyekre.

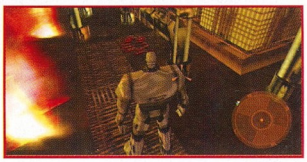
A másik férfi a csapatban Andre, a műszaki zseni. Képes szinte bármilyen hibás, vagy teljesen üzemképtelen műszert megjavítani hegesztőpisztolyával. A javítást úgy kell elképzelni, hogy van egy háromszínű skála (sárga, zöld és piros), melyen elindul egy csúszka, amit pont akkor kell megállítani, amikor a zöld részre ér. A zöld rész annál kisebb, minél nehezebb megjavítani az adott tárgyat. Ha nem sikerülne eltalálni a helyes skálarészt, akkor annak megfelelően, hogy sárga vagy piros részen állt meg a kis mutató, vagy nem történik semmi, vagy megrongáljuk a cuccost.

Minokóban egy gyönyörű szép hacker hölgyet ismerhetünk meg. Bármilyen terminált fel tud törni, így ki tud nyitni távirányítású ajtókat, vagy a kamerákat irányítása alá vonva kukkolni lehet vele az ellent. A feltörés a következőképpen zajlik: van bizonyos számú tárcsa, amikben számok váltakoznak. A lényeg nem ez, hanem a korongok szélén lévő lyuk, és a körülötte változó sebességgel keringő kis piszok. Ha sikerrel akarunk járni, el kell találnunk, mikor keresztezik egymás útját, és akkor kell megállítani az egészet, majd megismételni párszor.

Amber egy szép szál legény vagy egy tonna titániumba bújtatva. A kb. 2,5 méteres robot a nyers erőt testesíti meg, ráadásul páncéljának köszönhetően ellenálló a legnagyobb forróságnak és a legmérgesebb gázoknak is.

Az alkotók jól eltalálták a csapattagok közötti hangsúlyt, mivel hiába szerettem volna, nem tudtam egyiket sem központi figurának nevezni, hiszen mindegyik ugyanolyan fontos.





A Core Designtól mi mást is várhatnánk, mint egy 3rd person shootert (de át lehet váltani FPS nézetre is), és ez nem is baj, a külső szemszögű nézet már bizonyított a Tomb Raiderben. Csapatunkat bármelyik emberünk bőrébe bújva irányíthatjuk, és ez nem is nehéz, mivel a nekik kiadható parancsok csak a Kövess!-re és az Ül!-re korlátozódnak. Érdemes mindig követő parancsot adni nekik, mert ha egy combosabb hordába botlunk az ellenfelek közül, ők is szépen kiveszik részüket a harcból. A fegyverek száma az alap géppisztolyra, és néhány extra cumóra (Amber rakétavetője, pipebomb stb.) korlátozódik, de ebben az a jó, hogy mindegyiknek energia az alapja, vagyis nem fordulhat az elő, hogy pont a kedvenc stukkerunkból fogy ki a skuló. Itt említeném meg a különböző –nagyon hasznos – segédeszközöket: az első, amit megkapunk, a minitank. Ezzel ajtók alatti résen, kisebb szellőzőkön tudunk átjutni, és megszerezni amúgy hozzáférhetetlen tárgyakat. Kellemes tulajdonsága, hogy fel van szerelve egy kicsi, de roppant hatásos lézerágyúval, így vígan rendezhetünk vele patkányirtást a csatornában, vagy aktiválhatunk kapcsolókat. A másik játékszerünk a repülő kamera, amivel magasan lévő pontokat érhetünk el könnyűszerrel. Sajnos fegyvere nincsen, de ezzel is aktiválhatunk kapcsolókat. Van itt még egy repülő gépágyú is, amit a terep megtisztítására vethet be az egyszeri júzer.

Mint az eddigiekből kiderülhetett, ez egyfajta kommandós játék, ahol összedolgozva kell lenyomni a rosszfiúkat, de a készítők nem tagadhatták meg önmagukat, így nem átallották „tombraideres" ügyességi feladatokkal teletűzdelni a programot. Tapasztalataim alapján ez jó, bizonyos határokon belül. Kicsit bővebben: tetszik, hogy pl. egyik emberünkkel egy daru csomagterére kell állnunk, míg a másikkal ide-oda kell irányítanunk. Tetszik, hogy a forgó ventillátorokon kell ugrálnunk az egyik emberünkkel, míg a másikkal a lapátok forgását irányítjuk. Az viszont már eszméletlenül idegesítő, hogy mindegyik csapattaggal át kell jutnunk (oldalbukfenccel) két fél pillanatig kinyíló ajtón, miközben a termet elárasztotta valamilyen mérges gáz. Kérdem én, miért kell ilyen marhaságokkal idegesíteni a józan embert? Aki gutaütést akar kapni, az úgyis a TR2-vel fog nyomulni és nem ezzel. De mivel még így is nagyon jó az összhatás, frankó ötleteket valósítottak meg, ezt el lehet nézni nekik.

Az a legjobb az egészben, hogy noha a feladatok nagy része szokványosnak mondható, mégis képesek voltak ezeket úgy összehozni, hogy az ember nem mondja azt: „Jaj, már itt is ezt kell csinálni!". Példának okáért itt a jó öreg kulcskeresés problémája: egy ízben csapatunk kénytelen kettéválni (leomlik egy híd közöttük), és az egyik teammel megakadunk egy ajtónál, amihez persze kulcs kell. A csapatunk másik felével elindulunk hát megkeresni a céltárgyat, amit egy falon meg is találunk. Nyugodtan le is akasztanánk, amikor – hoppá – leesik a padlón található résen egy szellőzőbe. Nincs mit tenni, meg kell keresni a bejáratát, és kihozni a tankkal, majd megkeresni az ételíftet, amin lepasszolhatjuk társainknak a cuccost. Erre mondja a jó öreg Csuvi, hogy ez igen! És az a szép, hogy minden, de minden feladat ilyen ötletesen van megoldva, nincs olyan, amit más gammában láthattunk volna.

Az átlagon felüli játékélmény gyönyörű grafikával párosul. Rég láttam már olyan progit, ahol ennyire változatosak és szépen kidolgozottak a pályák. Imitt még egy szépen berendezett irodában kóválygunk, amott meg egy leamortizálódott épületroncs vár ránk. Embereink, és az ellenfeleink kidolgozottságára nem lehet panasz: csillognak, villognak, mindig mocorognak. Apropó mozgás: nem tudom, hogyan sikerült összehozni, de az emberek animációi egyszerűen mesések. A csontváz alapú mozgatás nem újdonság, de itt olyan gyönyörű vetődéseket képesek produkálni ellenfeleink, hogy az embernek a szava is eláll. Sikerült elkapni néhány képet ezekről, melyeken látszik, hogy pl. a kezük teljesen külön mozog a testüktől a pillanatnyi helyzetnek megfelelően, így képesek vagyunk előcsalni belőlük pl. a Jézus pózt, vagy a csukafejest a talajba. Az ember halálra röhögi magát, ahogy ugrándoznak össze-vissza, és önkéntelenül is a régi westernfilmeket utánozva lövöldözik rakétavetővel a lábuk alá, közben azt ordibálva, hogy „Táncolj! Táncolj kutya!"

Hiába is próbálnék, a hangokról sem tudok semmi rosszat elmondani. Látszik, hogy profi szinkronszínészekkel dolgoztak, még Amber gépies hangja is nagyon rendben van. Csak azt sajnálom, hogy a rosszfiúk nem sokat beszélnek. Viszont ott van helyettük a számtalan NPC, amelyekből mindig kicsalhatunk egy-két jó szót, még ha csak annyit is, hogy „Aggyá kaját!"

Összességében nekem személy szerint megvan az új kedvencem. Már harmadik napja nyomom folyamatosan, és egyszerűen nem tudom abbahagyni. Egyszerűen éreztem valamit, amit eddig csak a Half-Life-nál éreztem (azt 4-szer vittem végig), és ez nem más, mint az igazi, hamisíthatatlan „filing".

Csuvi

TIPPZ:

– ha valahol tűz ég vagy gáz szivárog, küldjük be **Ambert**, ő majd teszi a dolgát.
– ha elakadnánk valahol, hívjuk életre valamelyik kütyünket (repkedő kamera, minitank), és kis **réseket** keresve azokkal próbáljuk a továbbjutásunkat elősegíteni.
– az életerőnket és a fegyverhez való energiát a falba épített **újratöltő állomásoknál** tudjuk pótolni, de ha nincs ilyen a közelben, muníciónkat **energiacellák** (ezek összevissza találhatók a terepen) felhasználásával tudjuk újratölteni.
– Amber fegyverét váltsuk **aknavetőre**, ha lehet, mert nagyon jó tömegoszlató.
– ha meglátunk valakit, **rögtön lőjünk** rá, mert a civileket és a barátokat úgysem tudjuk megsebezni :]

ÉRTÉKELÉS

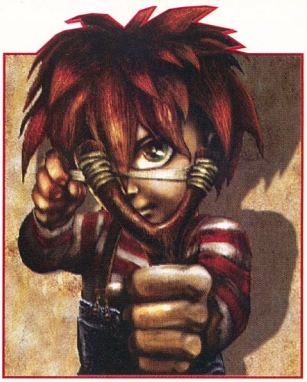
MINIMUM CONFIG: PIII500, Win98SE/ME, 128 Mb RAM, 800Mb

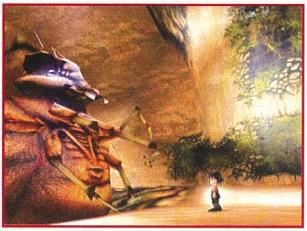
JAVASLAT: Egy jó 3D kártyával megtámogatva ezen a konfigon szépen elfut, de mindenképpen kellene a Windows 5e hozzá, mert az első kiadással néha fagyogat.

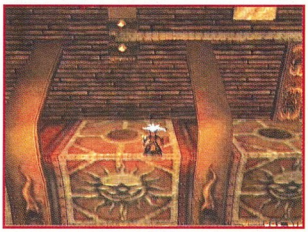
Úgy, ahogy van

Néha idegesítő ügyességi részek

95%







EVIL TWIN

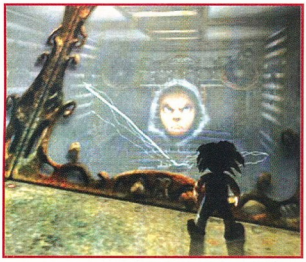
UBI SOFT ● IN UTERO ● WWW.EVILTWIN-THEGAME.COM

ÚJABB TRÓNKÖVETELŐ A KALAND-PLATFORM KATEGÓRIÁBAN... A KONZOLOK MELLETT EZÚTTAL PC-N, MEGLEPŐEN JÓ MINŐSÉGBEN.

Ha a mostanában egy átlag PC-s a platform kategória felől hall, bizonyára hanyagul legyint egyet, miközben motyogva megjegyzi, hogy „na, egy újabb konzolos buta kategória". Persze egy részről igaza van, hisz ha belegondolunk, tényleg nem egy nagy etwas különböző platformokról átugrani egy másik platformra, mialatt ősembert megszégyenítve gyűjtögetünk mindenféle fura dolgot. Főleg ha még azt is hozzátesszük, hogy az esetek többségében az említett kategória szülöttei a silány történet miatt még hosszú áttekintés után is egyszerűnek és unalmasnak tűnnek (gondoljunk csak a vízvezeték-szerelő Marióra és segédjére, Luigira, akik hercegnőmentésbe fogtak...). Az előbb említett „hibákat" hivatott megcáfolni az In Utero elnevezésű készítőgárda, akik ezúttal megpróbálják kicsit más irányba terelni újdonsült platform játékukat, melyet a változatosság kedvéért egy végre igazán komoly és pszichologikus történettel, továbbá kalandelemekkel próbáltak megtoldani. Lássuk, hogy sikerült!

Mint mondottam, ezúttal jóval komolyabb és mondhatni magával ragadó sztorival állunk szemben, melynek lényege, hogy egy már-már felnőtt „kisfiú" lelkivilágát dolgozza fel, aki születésnapján veszítette el a szüleit. Elkeseredésében nemcsak hogy legjobb barátait, hanem még kedvenc játékmackóját is kihajítja szívéből, mely plüssélőlény talán a legmélyebb szeretet adta hősünknek. Harag és káosz lett az uralkodó fejében és szívében egyaránt...A szörnyű düh és elkeseredés felélesztí a gonoszt, elsöpri az álmokat, és örök magányra kényszeríti a depresszió tulajdonosát. De ekkor már késő... A „kisfiú" rémülten veszi észre, hogy egyedül maradt. Csak egy dolgot tehet: elméje minden részéből ki kell üldöznie a rosszat, hogy újra szeressék, illetve szerethessen.

A cél elérése érdekében kemény, rögös útvesztőket kell bejárnunk, mely kalandban társunk mindössze saját képzeletünk szülötte lesz, egy fura lény, ki megpróbál instrukciókkal bombázni a játék folyamán – ja és ami a legfontosabb, nála lehet majd menteni . Apropó mentés. Állást kamerák összeszedegetésével menthetünk, mihelyt eljuttatjuk magunkat és a képrögzítőket az imént említett lényhez. Itt persze kis logikai ütközés van, mivel fura segítőnknél már alapban van egy szerkezet, ebből következik, hogy ezután további masinákra már nem lenne szüksége egy fotóhoz... Célszerűbb lett volna filmtekercsekkel helyettesíteni a gyűjtendő fényképezőgépeket, de hát ez van, ezt kell szeretni. S hiába tekintünk el ettől a kis bugtól, ha erre jön a másik, mégpedig az, hogy ez a mentőhely általában hiába van az adott pálya középpontjában, mégis valahogy visszavissza kell térnünk oda. Ez még nem lenne baj, de a probléma ott kezdődik, hogy sajnálatos módon a korábban már elpusztított ellenfelek minden pályarész váltásakor/betöltésekor újra teremtődnek, ezáltal fennáll a veszélye annak, hogy míg csöndben visszatérünk egy-egy mentés erejéig, elképesztő pofátlansággal belénk köt valami kreatúra, nem kis bosszúságot okozva ezzel. A kis kamerácskákon kívül még gyűjthetünk mackófejeket, melyek szeretett játékmacink ereklyéjeként is felfoghaló kütyük, ezenkívül találkozhatunk még plusz életet adó bónuszokkal is. Főhősünk, Cyp alapfelszerelései, illetve képességei igencsak szegényesek, azon kívül, hogy tud ugrálni, futni, továbbá fel van szerelve egy nem túl erőteljes tűzerejű csúzlival. Még szerencse, hogy Cypnek van egy különleges képessége: képes SuperCyppé változni. Ez annyit tesz, hogy hősünk rendelkezik egy Super erőcsíkkal, ami némi Super bónusz felvételével hajlandó feljebb tornászni magát, egészen addig, míg elérjük az átváltozásra képes szintet, melyet egy jól irányzott akció + ugrás gomb együttes lenyomásával vehetünk igénybe. Alapjáratban az erőcsík



folyamatosan fogy, a teljes kifogyás elkerülése érdekében ajánlatos minden jelenlevő erőnövelőt begyűjteni. Átalakulásunk után csúzlinkból már tűzlabdák szálldosnak, ugrásaink nagysága duplájára nő, és még rengeteg extra mozgást kapunk kézhez.

A grafika teljes 3 dimenzióban pompázik, mindössze az előbb említett Power Up-ok megjelenítése 2D-s. Ettől függetlenül azért még mindig rányomja a bélyegét az a tipikus konzolos látványvilág, ami elénk tárul kalandjaink során. Sok helyen találunk eszméletlenül elnagyolt textúrákat, kisebb hibákat, AI gondokat, mely bugok a TV képernyőn, egy konzol társaságában nem tűnnek fel. Akárhogy is próbálkoztam azonban, egész egyszerűen nem tudtam beleköti a játék audio világába. A szinkronok szinte tökéletesek, az effektek remekül kapcsolódnak a mágikus és hangulatos zenéhez. S hogy ne csak a pozitívumokat említsem, immár x–edszer visszaüt a már jól ismert konzolos átok, az irányítás. Az hagyján, hogy szerény kis kurzormozgatóinkkal egyszerre 8 irányt kéne kontrollálnunk, de mindezt még az a tény is megnehezíti, hogy a mozgás kamerafüggő, így ha teszem azt egy keskeny platformon rohangálunk a szakadék szélén, koncentrálunk, a kamera hirtelen elfordul – ezzel együtt az irányítás koordinátája is – így örült módon a szakadékba esünk. S itt jön a fakultatív káromkodás az irányításrendszer megalkotói felé.

Mindezek ellenére bátran állíthatom, hogy az utóbbi idők legjobb platformját ismerhettük meg az Evil Twin személyében. Már csak azért is megér egy dicséretet, mert PC-re is megjelent…
Aki félreértette volna: az Evil Twin egyáltalán nem gyerekjáték, amit mi sem bizonyít jobban, mint a főszereplő sokszor csúnya szavakból álló gúnyos humora, továbbá a pszichologikus sztori.

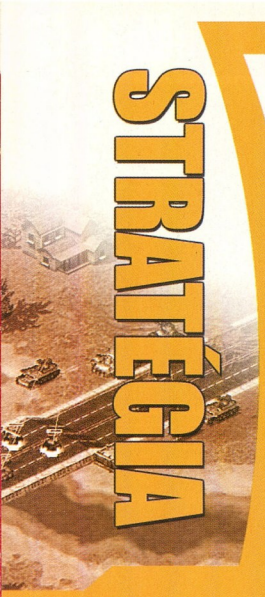
Skulecz Olivér

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium II 400, 64 MB RAM, 3D gyorsítókártya (16MB) DirectX 8 kompatibilitással, 650 MB merevlemez, Win 98/95/ME/XP **JAVASLAT:** Pentium II 500, 128 MB RAM, 3D gyorsítókártya (32MB) DirectX 8 kompatibilitással, 1,2 GB merevlemez, Joystick. WinNT/Win2000 kizárva!

+ Kiváló audio-vizuális élmény, misztikus történet
− Irányítás & a többi konzolos átok

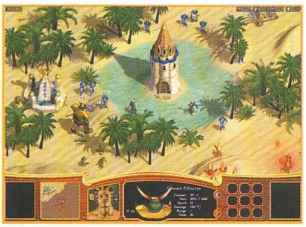
92%



WARLORDS BATTLECRY 2

UBI SOFT ● STRATEGIC STUDIES GROUP ● WWW.SSG.COM.AU/WBC2/

Az SSG jóvoltából tavasszal újra a Warlords Battlecry világában kalandozhatnak a fantasy-rajongók, hogy karakterüket a választható 12 faj, valamint a 20 osztály bonyolult kombinációjának egyikével, illetve 100 új varázslattal felvértezve átitathassák Etheria – most már 3D-be renderelt – földjét a több mint 140 fajta ellenfél vérével. A gyönyört fokozandó, a készítők még egy dinamikusan változó, nonlineáris játékmenettel és egy térképszerkesztővel is megdobják a progit, nehogy alkotásuk tartóssága egy gyújtóséval vetekedjék.



32 ... Warcraft 3
36 ... Stronghold
39 ... Parkan: Iron Strategy
40 ... Commandos 2
42 ... S.W.I.N.E.
45 ... C&C: Yuri Revenge
46 ... Trade Empires
47 ... Patrician 2

TARTALOM

MAJESTY 2

MÉG NINCS ● CYBERLORE STUDIOS

Amikor tavaly nyáron a Cyberlore Studios egy Majesty nevezetű ínyencséget tálalt a stratégiai játékok étlapján, torkos kukták ezrei csaptak le rá, éhségüket csillapítandó. A további finomságok azonban majdnem végleg elvesztek a kiadók pénzsóvár világában, csak a szerencsének köszönhető, hogy a The Northern Expansion c. kiegészítő túlélte a vezetőség drasztikus beavatkozásait. Nos, mindez már a múlté; kezdhetik dörzsölni a tenyerüket a Majesty 2-ért esdeklő fantasy-hívek, hiszen alkotói már a nagy pénzkoncentrátumoknál (ki)lincselnek a fejlesztéshez szükséges anyagi javak megteremtésének ügyében...

1.	Black @ White	Electronic Arts
2.	Age of Empires 2	Microsoft
3.	Settlers 4	Blue Byte
4.	Red Alert 2	Electronic Arts
5.	Commandos 2	EIDOS Interactive
6.	Art of Magic	Virgin
7.	Desperados	Infogrames
8.	Patrician 2	Infogrames
9.	Emperor: Battle for D.	Electronic Arts
10.	Conquest	UBI Soft

TOP 10

1914 - THE GREAT WAR

FISHTANK INTERACTIVE ● FISHTANK INTERACTIVE

A valós-idejű stratégiáknak – és a pénzéhes fejlesztőknek – köszönhetően jó ideje már annak, hogy látványos körökre osztott sratégia tűnt fel a számítógépes játékpiac egén, s bár kisebb próbálkozások mindig is akadtak, igazi, átütő sikert elkönyvelő program eleddig mégsem jelent meg, kb. az Incubation óta. Ezt a negatív irányba forduló tendenciát szeretné felszámolni a Fishtank jövő év második felében megjelenő 3D stratégiájával, az 1914 – The Great War-ral, amely az I. Világháború valódi arcát egy egyszerű tiszt kegyetlen, már csak a lét elemi jogáért küzdő életvitelével kívánja érzékeltetni. A cég ráadásul a korhűség kedvéért nem kisebb személyiséget nyert meg, mint a többrendbeli bestseller-írás bűntettével vádolt Bernhard Ewers-t, aki korábban többek között a History Line 1914-1918 c. könyvvel tette le kézjegyét a világ irodalmi élvonalában.

Empire Earth	2001/11	Sierra
Civilization 3	2001/11	Microprose
HOMM 4	2002/03	3DO
Etherlords	2001/11	Fishtank Interactive
Warcraft 3	2002/02	Blizzard
Age of Mythology	2002/05	Microsoft
Sovereign	2001/12	Sony Online
Age of Wonders 2	2002/02	GOD Games
Master of Orion 3	2002/02	Infogrames
Myth 3	2001/11	GOD Games

ELŐREJELZÉS

SPELLS OF GOLD

BUKA ENTERTAINMENT • JONQUIL SOFTWARE • WWW.BUKA.COM

A Spells of Gold a szerepjátékoktól már megszokott elfek, törpék, élőhalottak és egyéb elkorcsosult kreatúrák (pl. emberek...) lakta fantasy-világba kalauzolja el a játékost, mely földrajzilag olyan több, egymástól teljességgel elszeparált földrészekre oszlik, amelyek között csak a – fantáziadúsan Portál névre keresztelt – teleportkapuk segítségével lehet utazgatni. Ráadásul ezek a kontinensek nem egy nagy birodalom részei, egy-egy külön államot alkotva teljesen önálló életet élnek, így saját kultúrájuk, politikai és gazdasági berendezkedéseik által mindig új helyzetet teremtenek az előző világtól mentálisan le-, illetve megfáradt kalandoroknak. Kereskedelmi célzattal kisebb karavánokat is szervezhetünk, melyek védelméről is gondoskodni illik, hiszen bármikor elénk toppanthatnak különféle rablók, banditák vagy fejvadászok, a félelmetes szörnyekről nem is beszélve. Természetesen időnként barátságosabb elemekkel is összevethet minket a sors éltető elixírekkel, hathatósabb fegyverekkel és egyéb hasznos holmikkal (varázsöv, erényöv :)) lephetnek meg minket, szóval nem érdemes mindig megfeszített izomtónusainkat kidomborítva kivont karddal fel s alá járkálni a rengetegben. Nem szóltam még a továbbképzési lehetőségekről, számtalan tanoda mesterei és könyvei állnak rendelkezésünkre, csak rajtunk áll, hogy a kardforgatás, esetleg a tolvajlás művészetét sajátítjuk el magas szinten, vagy a varázslás gyönyöreibe tekintünk bele egy-két mágikus ima elmormolásáig.

LORDS OF THE REALM 3

SIERRA • IMPRESSION GAMES • WWW.LORDSOFTHEREALM3.COM/

Harmadik részéhez érkezett a sorozat, így monitorjainkon már jövő év vége felé harcba szállhatunk a britek, németek, franciák, hollandok, vagy éppenséggel a dán hadurak seregeivel. Teendőik azonban nem csak az adott ország katonai irányítására fognak korlátozódni, hiszen a hadászat nagy kérdéseit eldöntő tábornoki kar ülései mellett a többi, gazdasággal, politikával és vallással foglalkozó üléstermeket is gyakran kell látogatnunk. Mivel a progi a 850-től 1350-ig tartó, hódításokban gazdag időszakot öleli át – amikor is Európa térképe jeruzsálemi határokat megszégyenítő gyorsasággal változott –, a küldetések java különféle nevezetességeket (Stonehenge, Big Ben), illetve régmúlt idők hőseit (Robin Hood, William Wallace) is érinteni fogja.

MASTERS OF ORION 3

INFOGRAMES • QUICKSILVER SOFTWARE • WWW.MOO3.COM/

Trilógiává avanzsálódott a legendás körökre osztott stratégia, a Masters of Orion-saga! A távoli jövőben játszódó játékban végre már nem egy piti kis diktátor önkényuralmának fenntartása a cél, hanem egy egész galaxisnyi, 16 nációt felölelő civilizáció igazgatása, illetve a különböző népek békés, vagy éppen kevésbé tisztességes úton történő kiegyensúlyozása. Az erkölcs itt nem akadály, kormányokat buktathatunk, nem kívánt képviselőket likvidálhatunk, magáncégeket államosíthatunk (sőt, ha még „adni" szeretnénk magunkból az utókornak, privatizálás jelszóval akár ki is foszthatjuk azokat), miközben egész városokat fullaszthatunk bele a szabadság eszméjébe, csak hogy megőrizzük vezető pozíciónkat. Mindezt persze csinos naprendszerek, jóképű féreg-, és fekete lyukak áldásos tevékenysége közepette.

WARCOMMANDER

CDV • INDEPENDENT ARTS • WWW.WARCOMMANDER.DE

Amikor 1944. június 6-án Normandia partjainál a szövetséges haderő fegyvereinek éles hangja zúdult fel a németek parti állásait megsemmisítendő, vegyes érzelmek szabadultak fel a térségben; volt, akinek halálfélelmében a bosszú angyalának kegyetlen csapásaként pergett le a szeme előtt a hatalmas pusztítás, s volt, aki kínokkal teli hosszú éveinek felszámolóját, életének, s szeretett földjének megváltóját vélte a végtelen rombolásban. Egy dologban azonban mindkét oldal azonos volt: hatalmas elszántság lett úrrá rajtuk, mintha a két szembenálló fél e két gyötrelmes napba sűrítette volna minden fájdalmát... A szappanoperák „fordulatos" cselekményein nevelkedettek bizonyosan rájöttek már, hogy a CDV valósidejű stratégiája, a WarCommander a két nagy, régmúltba vesző katonai tömörülés, az antant és a központi hatalmak elkerülhetetlen konfliktusát, s annak is utolsó, mindent eldöntő szakaszát jeleníti meg. A két kampányra felosztott, mintegy 24 küldetés során feladatunk úrrá lenni az első napok mészárlásai okozta káoszon, biztosítani az utánpótlást, összehangolni a további támadásokat (egészen Berlin kapitulációjáig), na és persze egyáltalán túlélni valahogy ezt az egész borzalmat... A jövő év elején debütáló progit természetesen multiplayerben is élvezhetjük majd max. 7 társunkkal egyetemben.

BEACH LIFE

EIDOS • DEEP RED

Aki a forró vízzel teli kád melengető habjai mellett más mélységekbe is el szeretne merülni, az bizonyosan szívesen fogadja majd jövő nyár elején az Ian Livingstone szorgalmazta Beach Life-ot, amely egy tengerparti nyaralóövezet gondtalan (?) életét próbálja feldolgozni annak minden huncutságával (hotel, bár, vízisport, napolaj, szúnyogok) együtt egy Sims-szerű stratégia/életszimulátor formájában.

Az összeállítást készítette: Puma

WARCRAFT 3
REIGN OF CHAOS

VIVENDI ● BLIZZARD ● WWW.BLIZZARD.COM/WAR3/

A BLIZZARD BOSZORKÁNYKONYHÁJÁBAN KÉSZÜL A NAGY MŰ, ITT VOLT AZ IDEJE, HOGY BEKUKKANTSUK A KULCSLYUKON ÁT.

Mikor nagyra becsült főszerkesztőm azzal keresett meg, hogy írni kellene a Warcraft III-ról, be kell vallanom, nagyot dobbant a szívem. Olyan érzés volt, amilyet egy fiatal színész érezhet, aki pár éve még csak a nézőtérről csodálta a Nagy Színészt, most pedig épp az öltözőben készülődik, hogy színpadra lépjen vele.

Tudom, szokatlan dolog egy cikket a szerző saját szubjektív gondolataival kezdeni, de ez esetben talán megbocsátja nekem a Kedves Olvasó, hiszen a Blizzard játékaival szemben, melyet a hardcore gamer imamalomként ismételget még álmában is (Warcraft, Starcraft, Diablo… Warcraft, Starcraft, Diablo…) nehéz objektívnek maradni. A Warcraft széria a valós idejű stratégiai játékok között különleges szerepet tölt be, és mind a mai napig rajongók tízezrei hódolnak neki szerte a világon. Az első rész (Orcs and Humans) 1994-ben jelent meg, egy évre rá a klasszikussá vált második (Tides of Darkness) rész, majd ennek kiegészítő csomagja, a Beyond The Dark Portal 1996-ban. Aztán sokáig nagy csend, amit persze az amerikai fiúk kitöltöttek a '97-es Diabloval és a '98-as Starcrafttal. Aztán 1999-ben szállt fel a fehér füst: a Blizzard bejelentette, hogy készül a Warcraft III. Mostanra annyi információ összegyűjt a készülő csodáról, hogy elérkezettnek láttuk az időt a bemutatóra. Nézzünk hát körül Azeroth véráztatta földjén!

15 éve, hogy a véres háború az emberek és az orkok között véget ért. Az ork Thrall (a Warcraft Adventures hőse) felnőtt és népe vezére lett, akik visszatértek sámánisztikus gyökereikhez. Az emberek vérszomjukat belharcokban élik ki, és lassan elmosódik a határ a jó és rossz között. Egy napon azonban pusztító meteor képében maga a pokol hull Azeroth földjére, nyomában borzalmas lények lepik el a világot: a Burning Legion (Lángoló Légió)
démonjai mindent és mindenkit elpusztítanak, aki és ami útjukba kerül. Embernek, orknak ezentúl egy ellensége lesz: a túlélésért fel kell venni a harcot a pokol teremtményeivel. A végítélet napja elérkezett…

A Blizzard a Warcraft III-mal teljesen új játékélményt kínál: nem RTS-nek, hanem RPS-nek (Role Play Strategy) nevezik, mivel a két stílus sajátos keverékét kínálják: a nyersanyaggyűjtés és az építkezés háttérbe szorul csakúgy, mint a hatalmas sereg létrehozása és az ellenség legázolása. Ehelyett az RPG-kben megszokott módon fejlődő hősök által irányított kisebb (5-6 fős) csapatok kommandírozása, a lehetőségekkel és az adott szituáció kiértékelésével hozott taktikai döntések határozzák meg a játék végső kimenetelét – és persze rengeteg csata. Immáron nem kettő, hanem hat faj képviseleti magát, ezek közül néggyel vethetjük bele magunkat a harcokba.

Fajok

Orkok: Draenor világának egykori művelt és nemes lakóit több mint tízezer éve rontotta meg a Lángoló Légió, és a különálló és büszke klánokat bezárta a Hordába, hogy az ő céljaikat szolgálva fájdalmat és halált hozzanak Azerothra. Az első két részből

tudjuk: a vad és kegyetlen Horda jól végezte dolgát… Ám amikor az emberek elfogtak egy fiatal ork harcost, Thrall-t, hogy szolgájukká tegyék, az fellázadt, megszökött, és a klánokat összefogva felszabadította őket a démoni megszállás alól, ismét visszavezette népét dicső gyökeréhez.

Emberek: Az emberi faj a világ egyik legfiatalabb népe. Szövetségeseikkel, a törpékkel és elfekkel szemben az ő életük rövid és küzdelmes. Épp ezért gyorsan tanulják a mágiát, fejlesztik technológiájukat, aminek köszönhetően birodalmuk rövid idő alatt hatalmasra nőtt. A becsület és erény jelszavát zászlójukra tűzve, a szent Fény segítségével vették fel a harcot a sötétség erőivel szemben, és minden faj közül ők tudták egyedül sikeresen visszatartani az Orkok elátkozott seregeit. Ám az egykor nemes nemzet mára az örökös acsarkodásban lezüllött, és a szövetséget alkotó fajok torzsalkodásában immáron önnön pusztításának határára sodródott.

Élőhalottak: A Lángoló Légió által teremtett lények, a Scourge (Veszedelem), akiket a pokoli Ner'zhul, a Lich király irányít fagyos trónján ülve a jeges Northendről, rettenetes hordákban vetik bele magukat a küzdelmekbe. Vámpírok, zombik,

csontvázak, pókok és árnyak – jelszavuk: halál és pusztítás. Akit megölnek, közéjük áll – így terjed ez a lelketlen fertőzés. Ám Ner'zhul amennyire irtózatos, annyira büszke is: mivel ő és élőhalott csapata a Légió bábja, megpróbálja lerázni nyakáról a démoni erőket, és bosszút állni az őt ért sérelmeken. Borzalom a borzalom ellen: soha ilyen véres csatát nem látott még Azeroth ősi földje!

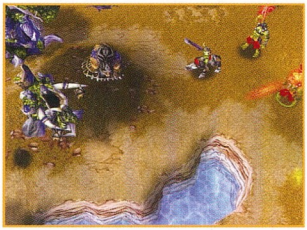
Árny-elfek (Night Elves): A Warcraft világának legősibb lényei, a halhatatlan elfek az első rész előtt tízezer évvel mágiájukat meggondolatlanul alkalmazva vezették a Légió seregét Azerothra, amely az emberek és orkok közti szörnyű háborúba torkollott. Bár a démonok eltűntek a világból, az elfek őshazáját, a távoli Kalimdort elnyelte a tenger. A megrettent halhatatlanok egy része csatlakozott az Emberi szövetséghez, míg a többiek visszavonultak a természetbe, távol a csatazajtól, emberektől és orkoktól, és félve az újabb katasztrófától, a mágiát soha többé nem alkalmazták. Most, hogy Azeroth földjét a teljes pusztulás fenyegeti, feladva önkéntes száműzetésüket, előbújnak rejtekhelyükről, Hyjal szent hegységéből, és harcba szállnak a szülőföldjüket annak idején megsemmisítő gonosz ellen.

Lángoló Légió: a kimondhatatlan rettenet első terve jól működött, ám megbukott. Az orkok a gonosztól megszállva szörnyű pusztítást végeztek Azerothban, de Thrall vezetésével lerázták magukról a béklyót, ezért a mágiára és bosszúra szomjas borzalom úgy döntött, maga veszi kezébe az ügyet, melynek célja a totális megsemmisítés: minden élő elpusztítása, és Azeroth varázserejének elszívása.
Hosszas vívódás után a Blizzard úgy döntött, hogy a Lángoló Légió NPC-ként, azaz nem játszó karakterként jelenik meg a játékban, mivel túl nagy feladatot jelentett volna ennek a félelmetes erőnek a kiegyensúlyozása és kézbentartása. Azonban a történetnek nagyon is fontos szereplői lesznek, és bármely fajt válasszuk is népünknek, elsőként saját sorainkban kell rendet és egységet teremtenünk, hogy sikerrel vegyük fel a harcot a démonokkal szemben.

Semleges egységek: az Azeroth földjét benépesítő emberek és lények közül kalandjaink során sokakkal kerülünk kapcsolatba. Bár ezen a téren elég nagy a titkolódzás a fejlesztők részéről, néhányukról már fellebbent a fátyol:
- creeps (csúszómászók): az elnevezés nem fizikai, hanem jellembeli tulajdonságot takar. Bárhol felbukkanhatnak, elpusztításukkal különböző tárgyakhoz és aranyhoz juthatunk. Az ígéretek szerint jó pénzért fel is bérelhetünk majd közülük néhány aljasabb példányt. A legerősebbek a sárkányok lesznek, amelyek a legértékesebb tárgyakat őrzik majd.
- NPC (NJK, nem játszó karakter): ezt a kifejezést bizonyára minden RPG rajongó ismeri. Pénzért, szívességből, barátságból hasznos, sőt néha nélkülözhetetlen információkhoz jutunk általuk, és ők bíznak meg minket különféle feladatokkal is. Semleges épületekben, mint a mercenary camp (zsoldos tábor) vagy a goblin laboratórium, fel-

BALANCE

A cikkben többször is szóba került az erőegyensúly. Nos, a Blizzard legendás kínosságával ügyel erre játékai készítésekor, annakidején a Diablo II kiadása is csúszott emiatt. A WC3 fejlesztése közben is áldozatul esett néhány beígért szereplő ennek a balanszírozásnak, így például a sokak által szeretett Ranger. Az ő néhány tulajdonságát „megörökölte" az Árny-elfek egyik hőse, a Hold Papnője (Priestess of the Moon), aki viszont az első tesztekben még tudott repülni, ám ezzel túlzott fölénybe került volna a földi hősökkel szemben, így teremtői lenyírták szárnyait…



bérelhetünk közülük segítőket, előbbiben például ogrét vagy troll berserkert, utóbbiban pedig egy szállításra kiváló goblin zeppelint.
- merchant (kereskedő): szintén ismerős figurák, a játék során talált mindenféle dolgokat, itemeket lehet nekik eladni, és a számunkra szükséges tárgyakat és fegyvereket megvásárolni.
- critters (állatok): juhok, disznók, egyéb háziállatok, nem támadnak vissza, lehet rajtuk gyakorolni.
- chickens (csirke): nem szorul magyarázatra…

Hősök

Egységeinknek szüksége lesz vezetőre; ezt a szerepet töltik be a hősök, akik a játék folyamán folyamatosan fejlődnek, ezzel újabb tulajdonságokra és képességekre tesznek szert, melyek kihatnak a hozzájuk rendelt egységekre is. A kalandok során tapasztalati pontokat gyűjtenek, amint egy megadott pontszámot elérnek, szintet lépnek (ennek üteme fokozatosan lassul a játék folyamán, a kezdeti szintet gyorsan elérik, majd ez egyre tovább tart, a fejlesztők szerint egy átlag játékidő alatt maximum ötödik, hatodik szintre lehet majd eljutni). A szintlépésbe sok beleszólásunk nem lesz, a gép automatikusan osztja szét a pontokat a három alaptulajdonság – strength (erő), agility (gyorsaság) és intelligence (intelligencia) – között. A harcos hősnek (pl. paladin) ilyenkor az erőpontjai növekszenek jobban, míg egy varázslónak az intelligenciája, hiszen ez határozza meg mágikus képességeit (a játékosnak annyi szabadsága lesz, hogy speciális képességet maga választhat majd). Ha egy akcióban több hősünk is részt vesz, a kapott tapasztalati pontok szétosztására kerülnek közöttük – a később teremtettek kevesebbet kapnak, épp ezért alapvető fontosságú lesz első hősünk kiválasztása, mivel később ő lesz mindközül a legerősebb.

Fajonként (a legfrissebb hírek szerint) három hős közül választhatunk majd, akiket egy speciális nyersanyagból, a manakőből (mana stones) lehet megvásárolni a városközpontban. Ha már a nyersanyagoknál tartunk: mint fentebb szó esett róla, a városmenedzselés a WC3-ban kissé háttérbe szorul, ezért az első tervek két erőforrásról szóltak. A legfontosabb az arany, mely a WC2-höz hasonlóan bányászható, ebből lehet épületeket emelni, egységeket kiképezni és hőseinknek fontos itemeket vásárolni, a másik az imént említett manakő, melyeket vagy a lehentelt csúszómászóktól (ily módon aranyhoz is juthatunk!), vagy a kereskedőktől szerezhetünk be, és a hősteremtésen kívül egységeink 'high-end' fejlesztésben lesz kulcsszerepe. Ám szerencsére a fejlesztők belátták, hogy kicsit elvetették a sulykot, ezért visszacsempészték az építkezésekhez és fejlesztésekhez nélkülözhetetlen faanyagot is a játékba, hangsúlyozva, hogy a kitermeléséhez jóval kevesebb peónra (munkás) lesz szükségünk, mint az előző részben.

De kanyarodjunk vissza főtémánkhoz. Amennyiben egy hős meghal, a szintén általunk építhető Oltáron tisztes aranymennyiségért feltámaszthatjuk, azon a szinten, ahogy meghalt (minél magasabb szintű volt, annál drágább lesz a művelet) az addig megtanult varázslataival egyetemben. Minden hős rendelkezik egy kis inventory-val, amelyben maximum négy tárgyat vihet magával. A fejlesztők még nem döntötték el, hogy „újraélesztéskor" a nálunk lévő tárgyak elvesznek-e, vagy a birtokunkban maradnak, egyelőre az utóbbi verzió látszik befutónak, ezt csak akkor változtatják meg, ha ezzel felborulna a patikamérlegen kimért erőegyensúly…

Az RPG jelleget erősíti, hogy egyjátékos üzemmódban lényegében egyetlen hatalmas kalandot kell végigjátszanunk, különböző, egymásra épülő feladatok (quests) végrehajtásával. Kb. 30-40 küldetés lesz, gondosan nevelt hőseinket ezekre természetesen magunkkal vihetjük, nem kell mindig mindent elölről kezdenünk.

DEPENDENCY

A WC3-ban az egységek egymástól való függősége még markánsabban jelentkezik. A Diablo II-ből ismerős (az élőhalott fajhoz tartozó) Necromancer például képes a csontvázakba életet lehelni, hogy saját harcosai számát gyarapítsa. Ám amikor egy lényt legyakunk, az előbb szép komótosan rothadni kezd. Itt jön a képbe a Hullarablók (Ghoul), aki lezabálja a húst a csontokról, ezzel saját erőpontjait is növelve. Ám mi történik, ha egy Hullarablónk erejét akarjuk így növelni, de az messzi van, és nem érne a holttesthez időben? Nos, egy Bánsi (Banshee) gyászéneke (Dirge) megakasztja a természetes folyamatot, és frissen tartja a hullát, míg befut fürtelmes teremtményünk…

WCA

Hadd idézzek a fenti cikkből: „Az ork Thrall (a Warcraft Adventures hőse) felnőtt, és népe vezére lett…". Nos, ha a Kedves Olvasó e sorok hallatán a homlokát ráncolja, igaza van. A mondat ugyanis tulajdonképpen egy paradoxon: Thrall valóban az említett játék főszereplője volt, ám a játék soha nem jelent meg! Ez ugyanis egy tervhe vett, elkezdett, majd elvetett project volt. Ezért van ekkora ür a WC2 és 3 között, ugyanis ez a nagyra hivatott, ám végül is a Blizzard rejtélyes bugyraiban örökre elveszett játék lett volna a korábbi Warcraftok folytatása. Épp ezért érdekes, hogy a cég a WC3-at szegről-végről (sztorijában mindenképp) a Warcraft Adventures folytatásának tekinti. Erre az ember csak annyit tud mondani: nahát…

A körítésről, röviden

A WC3 a Blizzard életében is fontos lépcsőfok, hiszen egy vadonatúj, saját fejlesztésű motornak köszönhetően a játék teljes 3D-ben pompázik, beleértve az egységeket, az épületeket és a karaktereket is. Minden további szónál többet ér a látvány: weblapunkon, a címen, illetve a hivatalos oldalon rengeteg screenshot kelleti magát, érdemes megnézni őket. De! Míg az ilyenkor szokásos lehetőségek közül zoomolásra és teljesen szabad scrollozásra lehetőségünk lesz, a kamera forgatására nem. A fejlesztők sok vita és széleskörű felmérés alapján döntöttek így, véleményük szerint a játékosok általában beállítanak egy jól játszható látószöget, és így játszanak végig, ezért a WC3-ban rögzített kameraállásból követhetjük végig az eseményeket (három fix beállítás lesz, ezek között tudunk majd váltani). Első ránézésre tehát egy „közönséges" izometrikus nézetű játékot látunk, ám az adott szituációban, például a szóló mód játék közbeni mozijaiban, vagy egy-egy látványos varázslat „elsütésekor" az új erőforrás maga gondoskodik a megfelelő új szög beállításáról, a kamera elforgatásáról.

Egymás ellen – egymás mellett

Természetes, hogy az új Warcraft egy impozáns és teljességre törő multiplayer üzemmóddal kényezteti majd erre fogékony vásárlóit. A legfrissebb elképzelések szerint 12 játékos csatázhat majd egymással – és egymás ellen. Belépéskor mindenki választhat magának egy színt. A szövetségesek egymással – bizonyos adóterhek mellett – nyersanyagokat boltolhatnak el egymás között, valamint lehetőség lesz arra, hogy egy játékos átadja valamely egysége irányítását kiválasztott szövetségesének. Tervbe van véve egyfajta „taktikai tábla", azaz a térkép megosztása egymás közt, és azon alapvető taktikai elképzelések „berajzolása", de ez még egyelőre talonban van. Szövetséget egyébként a számítógép által irányított haderővel is köthetünk, ennek AI-ja egyelőre kidolgozás alatt áll. A Blizzard híres online arénája, a Battle.Net felkészülten várja majd mind a magányos harcosokat, mind a klánokat. Lehetőség lesz 1-1, 2-2 elleni csatára, valamint a klánok egymás elleni küzdelmére is, a kezdők pedig megfigyelőként is beléphetnek majd a szerverekre. Az ígéretek szerint rengeteg üzemmód közül választhatunk majd, a szokásos CTF, King of the Hill és Team Game mellett küldetés alapú játékot (Mission Game) és más, új módokat is, melyeket egyelőre titok övez. Az eddigiek alapján a WC3 minden idők egyik legélvezetesebb online játékának ígérkezik.

Az én warcraftom

Végül, de nem utolsósorban, a Blizzard a Warcraft 3-ban World Builder néven egy komplett fejlesztőkörnyezetet nyújt át a kreatív „józereknek". Lehetőség lesz megszerkeszteni a 3D-s térképet, a fejlesztők által használt Java-szerű leírónyelven eseményeket szerkeszteni, létrehozni új varázslatokat, egységeket és hősöket, átszabni az AI-t, saját skineket, hangokat, textúrákat, beszkennelt rajzokat begyúrni. A térképekre el lehet helyezni például felfedezhető barlangokat is, lesznek belső térképek is, és ami fontos: az alkotó saját sztorija elmesélésére a játék motorja segítségével a „rendes" játékhoz hasonlóan elkészíthet átvezető mozikat is, ennek elkészítéséhez kezébe kapja a kamera mozgatásának korlátlan lehetőségét. Ez gyakorlatilag „felhívás keringőre", vagyis nem kell nagy jóstehetséggnek lenni ahhoz, hogy kitaláljuk: a megjelenés után hamarosan számtalan Warcraft III mod közül válogathatunk majd…

Zárszó

A megjelenés… Nos, ez érzékeny téma a Blizzard játékainál. A legeslegutolsó dátum ez év végéről szólt. Minden szószaporítás helyett álljon itt a fejlesztők július 25.-én közzétett hivatalos nyilatkozatának kivonata: „Néhány héttel ezelőtt világossá vált, hogy a Warcraft3: Reign of Chaos nem lesz kész a kitűzött év végi dátumra. Fejlesztőcsapatunk keményen dolgozik a véglegesítésen, hogy egy egyedülálló RTS-t adjon át 2002-ben. A Blizzard célja, hogy a lehető legjobb játékot készítse el, ez azt jelenti, hogy nem adjuk ki azt, amikor letelik a megjelenési dátum, hanem addig csiszoljuk, míg a legjobb minőséget eléri, melyet fejlesztő csapatunk is elfogad, és ami jellemző a Blizzard játékaira."

Mit lehetne zárszóként írni? Karácsonyra tessék pénzt kérni, mivel lesz Collector's Edition is, benne minden jóval, kötelező darab. Aztán mellé, hozzá vasakat, úgy PIII 400 körül már megteszi, 3D-s videokártyát, ebből állítólag nem kell a legújabb generáció, de más játékhoz majd úgyis. Hangkártyából is 3D-s dukál, hogy a hátunk mögül is halljuk: „Yes, Mylord! Yes! Hmmm? What? What do you want? Why do you keep touching me?" Mert, valljuk be, ezek a mondatok ott visszhangoznak egy igazi stratéga fejében, szívében már vagy hat éve. Úgyhogy ezt a kis időt valahogy már csak kihúzzuk…

Kredenc

ITEMS

A **mágikus tárgyak** a WC3-ban különleges szerepet töltenek be: ezek jelentik az egyik hidat az RPG játékok felé. Jó részük a Diablo II tárgyaihoz hasonló lesz, bár ezügyben elég nagy a titkolódzás. Hivatalosan három ilyen itemet jelentett be a Blizzard: a **Paranocs Koronáját (Crown of Command)**, melynek viselője átveheti az irányítást az ellenfél nem hősi karakterei felett, az **Árnyak Köpenyét (Cloak of Shadows)**, mely éjszaka, álló helyzetben láthatatlanságot biztosít, valamint az **Intelligencia Gyűrűjét (Ring of Intelligence)**, mely 2 ponttal növeli a nevében szereplő tulajdonságot. Természetesen lesznek különféle italok (életerő, mana, gyorsaság stb.), varázskönyvek és tekercsek, sőt kiszivárgott hírek szerint a Blizzard tervezi a páncélok, kesztyűk, kardok és botok beépítését is a játékba.

HORROR

Mivel napjainkban a **horrorjátékok (Undying, Alone In The Dark 4 stb.)** egyre népszerűbbek, a Blizzard már a Diablo II. Necromancer-ével letette a voksot az új trend mellett. A WC3 igazán kiszolgálja ezen műfaj kedvelőit: az élőhalottak faját választva hihetetlen trutymózásba merülhetünk. Több videón is feltűnt egy szörny, a **Drummer (Csavargó)**, aki az egyiken például éppen egy félig megemésztett ellenséget öklendezett fel a gyomrából, hogy élelemhez juttassa csapata többi tagját… Az élőhalottak városépítése úgy indul, mint Hannibal Lecter szakácskönyve: végy 4-5 **ministránst (Acolytes)**, robbantsd fel őket. Lila vérük megrohad, megpenészesedik. Ez a zöld nyálka lesz település alapja. És a Penész egyre terjed…

STRONGHOLD

TAKE 2 ● FIREFLY STUDIOS ● HTTP://STRONGHOLD.GODGAMES.COM/

A LORDS OF THE REALM SOROZAT KÉSZÍTŐINEK JÓVOLTÁBÓL VÉGRE MIÉNK A VÁR… MEG A LEKVÁR...

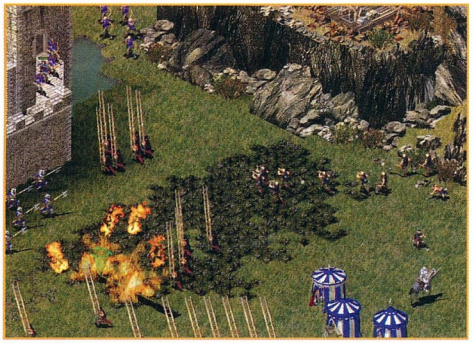
Aszezon legjobban várt újdonságai közé tartozik a londoni székhelyű FireFly Studios játéka, mely a középkor sötét századaiba kalauzol, és a keresztségben a Stronghold, azaz Erősség nevet kapta.
Bár a cím ezt sugallja, nem szimpla várépítő programról van szó. Az Impressions kötelékéből kivált Simon Bradbury és Eric Ouellette vezette csapat – melynek kemény magja már a Lords of the Realm és a Caesar III fejlesztésén is együtt dolgozott – sokkal nagyobb fába vágta a fejszéjét. Lényegileg ugyanabba, amin az 1990-es évek közepe óta kopácsolnak: akár a Lords of the Realm első és második epizódja, a Stronghold is sajátos átmenetet képez a Caesar-osztályú birodalomszimulátorok és a Warcraft-alomból származó valós idejű stratégiák között. Hibridnek nem nevezhető, hiszen ötvözés helyett csupán elegyíti a fenti műfajok jellemzőit: a főmenüben magunk választhatjuk ki az érdeklődésünknek és vérmérsékletünknek megfelelőbb közelítést.

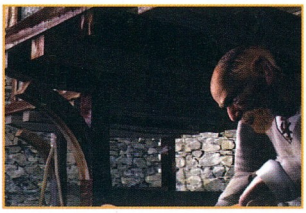
Az első döntés nyomán újabbakkal szembesülünk: a Stronghold gazdasági játékmódja kampányt, különálló missziókat és szabad építkezést, harci játékmódja kampányt, ostromokat és inváziós küldetéseket kínál. Az előbbi különlegessége, hogy létező – vagy valaha létezett – várak (köztük Wartburg) védőinek illetve támadóinak bőrébe bújtat, az utóbbiban kerettörténetbeli ellenfeleink, a Patkány, Kígyó, Disznó és Farkas csúfnevű bárók térnek vissza, hogy vezéri képességeinket újfent próbára tegyék.

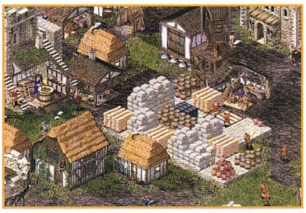
A FireFly a többjátékos küzdelem szerelmeseire is gondolt: internetes és LAN kapcsolaton keresztül hét másik várúrral csatázhatunk-kooperálhatunk az előre gyártott, vagy a mellékelt pályaszerkesztővel készült csataterek bármelyikén. E hasznos segédlettel valamennyi egy- és többjátékos kategóriához új térképeket mókolhatunk – igazi áldás, hisz a gyári kínálat a legjobb indulattal sem nevezhető bőségesnek. Tudjuk, valamit a kiegészítőkre is pakolni kell… kategóriánként öt-öt térkép mégis szegényesnek hat kissé.

A középkor 1066-tól 1400-ig terjedő szakaszában, a várépítés, a karóba húzás és a fekete halál virágkorában járunk. A kerettörténetben szó esik egy meg nem nevezett ország (Anglia) meg nem nevezett királyáról (Oroszlánszívű Richard), aki egy meg nem nevezett hadjárat (II. keresztes –) után fogságba esvén a torzsalkodó nemesség prédájává tette birodalmát. Szó esik továbbá apánkról, akit rút kelepcébe ejtve (Fekete nyíl, Tolvajok fejedelme) megöltek volt, és mirólunk, kik esküvel fogadtuk, hogy mindezért bosszút veszünk, ha hardverünk engedi… de nem ez a lényeg. A FireFly a mese helyett láthatóan a történelmi hűségre és a részletekre összpontosított: a Stronghold harmincnál több erődítéstípus, csapda és ostromgép mellett félszáz gazdasági és szociális létesítményt, a középkori élet és technológia teljes keresztmetszetét tárja elénk.

A palettán jó és rossz dolgok egyaránt helyet kaptak. Előbbiek közül a májusfa és a táncoló medve, utóbbiak sorából a kaloda és a bitó kívánkozik kiemelésre – e kettő különös fontossággal bír majd abban a küldetésben, melyben Anglia leggonoszabb emberét alakítjuk, és minden erőnkkel azon fáradozunk, hogy alattvalóinkat már nevünk hallatán kitörje a frász.
A szórakozás illetve bűnhődés kellékeinek







megléte/hiánya az ellátás színvonalával és az adók mértékével együtt befolyásolja a lakosság közérzetét, kihat annak létszámára, munkamoráljára, fegyvereseink harci kedvére… azaz döntő fontosságú lenne a győzelem szempontjából a véletlenszerű tűzvészek, járványok és egyéb csapások nélkül, melyekkel a program könnyű üzemmódban is percenként kedveskedik. Az ilyet a szoftveriparban véletlenszerűen generált eseménynek, úri társaságban eszelős szívatásnak nevezik: ennyi takonykórosan összezuhanó tehenet, falánk levéltetűt és nyavalyatörést a valódi középkor nem, csak egy „Gyűjts össze 10 egység túrót…" kezdetű gazdasági küldetés képes produkálni.

A véletlengenerálásban ekként leszerepelt Stronghold a logisztika következetes alkalmazásával köszörült ki a csorbát. A mellényúlás esélye már a lakótorony helyének kiválasztásakor adott, de a későbbi építkezések során is számolnunk kell vele. Az egymás „keze alá" dolgozó létesítményeket (pl. gabonatábla, malom, pékség és készletraktár) ajánlatos úgy csoportosítanunk, hogy szállításra a lehető legkevesebb időt vesztegessük el. Különösen ügyeljünk az íjkészítő–fegyvertár viszonylat rövidségére: a mester nem csak öreg és körülményes, de minimum 75 százalékban rokkant is…

Megmérettetésünk minden esetben a fából vagy kőből összerótt lakótorony, a hozzá tartozó nyersanyaglerakat és az árnyékában megbúvó magtár elhelyezésével kezdődik, fa, kő és vasérc begyűjtésével folytatódik. A következő lépés az építőanyagok (fa, kő) és az alapvető élelmiszerek (hús, tej, gabona) utánpótlásának megszervezése. Ebben nincs különbség a katonai és gazdasági küldetések között – a játéktípusra jellemző feladatok megoldásába csak az alapvető feltételek megteremtése után érdemes belefognunk. Harci módban a lovag, gazdaságiban – kis túlzással – az intéző szerepét alakítjuk, célunk azonban egy és ugyanaz: a rend helyreállítása fegyveres erőnk gyarapítása vagy virágzó birtokaink példája által.

A papírmunkára nem lesz gondunk – mindkét játékmódban elvégzi helyettünk az interfész jobb oldalán tanyázó számvevő. Fóliánsa hű képet ad politikai, katonai és társadalmi helyzetünkről, a fontosabb mutatók alakulására szóban és írásban figyelmeztet, de érdemes figyelni az ábrázatát is: annak változásai tükrözik leghívebben, amit boldogulásunk (és saját tollasodása) esélyeiről gondol. A Stronghold uradalom–szimulációként csak határidőkkel és természeti csapásokkal keseríti napjainkat. Ha a küzdelmesebb módszer mellett döntünk, az alapok megteremtése után a vasércbányászat és a fegyvergyártás megszervezése következik; a műhelyek beindítása és a fegyvertár feltöltése után már csak két tényezőt kell mérlegelnünk: hány katonára futja a költségvetésből, és milyen létszámú-összetételű sereget kíván az aktuális feladat.

A seregünk növeléséhez nélkülözhetetlen pénzre adóztatással vagy termékfeleslegünk kiárusításával tehetünk szert. Az utóbbi megoldás körülményesebb, de veszélytelenebb is az előbbinél, melynek túlzásba vitelére a jónép (mindazok, akiket a véletlenszerűen generált, a lucernástól a várúr teraszáig mindenütt megforduló vérmedvék és toportyánok megkímélnek) hőzöngéssel, majd tömeges dezertálással felel.

A kiképzés drága – a fegyvernemek harcértékének arányában egyre dráguló – mulatság. Az egységek kínálata bőséges: az íjász/számszeríjász párostól a szál- és zúzófegyveres gyalogság válfajain át az ostromszerészek népes családjáig terjed. Utóbbiak zöme nem szokványos harci alakulat: a létravivők a falak leküzdésében, a hadmérnökök az árkok, karócsapdák és más akadályok kiépítésében-leküzdésében jeleskednek, az aknászok a rohamnak makacsul ellenálló falszakaszok (meg az ellenséges aknászok) rémei. Elméletben legalábbis. Személyes tapasztalataim szerint a Stronghold RTS része, melynek irányítási pontatlanságait csak az egységek ön- és túlmozgási hajlama múlja felül, roppantul meg-

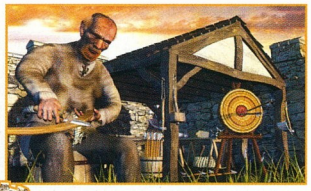
ELLENFELEINK A JÁTÉKBAN

"The Wolf"
Név: Duke Volpe
Kor: 28
Magasság: 6 ft 4 inches
Súly: 85 kg

"The Rat"
Név: Duke de Puce
Kor: 20
Size: 5 ft 2 inches
Súly: Fly Súly

"The Snake"
Név: Duke Beauregard
Kor: 41
Magasság: 6 ft 1 inches
Súly: 65 kg

"The Pig"
Név: Duke Truffe
Kor: 28
Magasság: 5 ft 11 inches
Súly: 140 kg



nehezíti, a kései (XIII-XIV. sz.) védművek ellen pedig szó szerint értelmetlenné teszi a különleges egységek alkalmazását.

A lovasságot az obligát páncélos vitéz képviseli. Hihetnénk, hogy szentimentális okokból kapott meghívást, míg egy vérpecsétes délutánon, az ostromlott vár külső és belső fala közti „folyosóban" ránk nem zúdul két-három tucat a fajtájából, hogy az agyagba döngöljön. Ha saját erősség építésébe kezdünk, gondoljunk rájuk egy kisebb dühöngő erejéig; a megfelelő helyzetben aranyat érnek. Ha nem válnak be, jöhetnek a dorongosok és az egyszer használatos harcikutyák – a Stronghold RTS rendszerében csodákra képes valamennyi.

Ez így mókásnak hangzik, de a gyakorlatban korántsem az. Inkább gyászosnak nevezhető az, hogy a Stronghold RTS üzemmódjának harci cselekményei köszönőviszonyban sem állnak a realitással: nincs az a citadella, aminek falán percek alatt lyukat ne rugdalnánk, nincs az az íjász, aki három célpont közül a legkézenfekvőbbre lőne… és nincs az a javítás, amit két összecsapás közt elvégezhetnénk anélkül, hogy rombolnánk előbb. Semmi Egri csillagok féle trükközés, semmi „berakják a töréseket kővel"; ha egy száztéglás falból tizet kiver az ellenség (kevesebb is elég, hogy egy gyilokjáró használhatatlanná váljon), úgy hagyod, vagy elveszíted a maradék kilencvenet is – erre mondják varjúéknál, hogy kár.

Az idő múlását és a technika fejlődését az épületkínálat lassú bővülése jelzi, noha korántsem olyan tapinthatóan, mint az utóbbi évek stratégiai játékaiban. A százok fából, a normannok és az utánuk jövők kőből rakják változatos méretű lakótornyaikat – a sajátságokat ezzel nagyjából ki is merítettük, de hát a Strongold az a játék, melyben a négyszögű őrtornyot (V. sz.) a kőcsipkés donzsontól (XV. sz.) csak pár centi, szilárdság dolgában még annyi sem választja el.

Akár megfontoltan, akár megfontolatlanul járunk el, lenyűgöző látványban van részünk. Az épületekre kattintva a falak áttetszővé válnak, elénk tárva alattvalóink tevékenységét és eszközeik működését, az első kézmozdulattól az utolsó áttételig. A fogaskerekek csikorognak, a malomkövek szemünk láttára őrlik a búzát, a serfőzde kádjaiban az orrunk előtt forr és habzik a húgysárga nedű – az objektumok megjelenítéséért a FireFly grafikusait és programozóit a legőszintébb elismerés illeti meg.

A grafikával az emberek és más lények esetében sincs baj (a halálanimációk különösen látványosra sikeredtek) a csekély számú mozgásfázis azonban darabossághoz vezet, mely egy birodalomépítő játék dekorációinak még elnézhető, egy RTS egységei számára azonban komoly hátrányt jelent, az irányítás pontatlanságaival karöltve könnyen vesztüket okozhatja… és okozza is.

A természeti környezet megjelenítése is felemás érzéseket kelt. A szélborzolta lombok szépek, a köd- és vízeffekt alkotóinak helyében viszont sürgősen nevet és foglalkozást változtatnék: ilyesmit már a múlt század végén sem illett a kirakatba tenni. A helyzetet tovább súlyosbítja a nehézkesen (egy irány, négy fokozat) elforgatható térkép és a gyakorlati jelentőség nélküli, csúful pixeles zoom-out funkció. Személy szerint nem díjazom az 1024*768-ban maximált felbontást sem – a GeForce 3 és az 1600*1200-ban simán futó Cossacks korában ne csak a kurzor formája legyen opcionális, ha kérnem szabad; a tíz lepedőnkért tessék rendesen megcsinálni a házi feladatot!

A kurzorral függ össze a Stronghold általam tapasztalt legbosszantóbb sajátsága: az egységek kijelölését az aktuális parancs kiadása sem szűnteti meg, ami az obligát „vak" kattintás elmulasztása esetén hadrendünk gyors felbomlásához, káoszhoz és csúfos vereséghez vezet. Érthetetlen, miért változtat az RTS-ek általánosan használt módszerén egy olyan program, mely harci küldetései zömének sikerét az egységek helyes csoportosításától (vagy gyors átcsoportosításától) teszi függővé. Némi tesztelés talán segített volna a bajon, bár az ilyesmi nemigen dívik manapság… pláne a karácsonyi szezon előtt nem.

A sietségből adódó slendriánság tovább fokozza a program mélységes szerepzavarát. Mi vagyok? Kiknek készültem voltaképpen? Efféle kérdéseken rágódik az AI, de sem a minőségi animációktól, sem a rutinból összehányt átvezető képernyőktől nem kap rá megnyugtató választ. Bizonytalansága ott kísért a jól eltalált hangeffektusokban és az összes szereplő hangját kölcsönző szinkronripacs mekegésében. Abban, hogy a virtuális világ lakói csak hülye nevükben különböznek tőlünk, restségükben és pofátlanságukban nem. Abban, hogy az összes tehenet Betsynek vagy Daisynek hívják. Abban, hogy a terep a jobb áttekinthetőség kedvéért egy kattintással „kisimítható", de az istennek sem marad úgy… és még sorolhatnám.

Összefoglalva: akciónak túl stratégia, stratégiának túl akció; klasszikusnak túl elnagyolt, fércműnek túl aprólékos munka a Stronghold. A rajongói elszánás és az első számegás patch talán átsegíti a kezdeti nehézségeken; küldetéslemezről és ingyenes – vagy majdnem ingyenes – netes kiegészítőkről is szó lehet… 2003 karácsonyára pedig nyilván boltokba kerülhet a deluxe kiadás, melytől a játékosok végre megkapják mindazt, amit az ígéretek és az előrejelzések szerint idén karácsonyra kellett volna megkapniuk.
A legrosszabb az egészben, hogy ez volt a jobbik eset. A másikból megteszi az utolsó mondat is: „… varázsa megfakult, dicsősége elenyészett: ott hever a többi közt a várárok fenekén."

Gáspár András

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium II 300MHz, 64MB RAM, 750MB HD, DirectX 7.0 kompatibilis 4MB video kártya
JAVASLAT: Mindenképpen erősebb processzor javasolt a játékhoz, valamint nem árt a 3D sem

Két játék, többféle játékmóddal
Zen-élményt nyújtó pályaszerkesztő
Idővel méltóvá tehető az elvárásokhoz

Elkenték, összecsapták
Nehézkes irányítás
Gutaütötten kóborló egységek

79%

PARKAN IRON STRATEGY

▸ NIKITA ● NIKITA ● WWW.PARKAN.RU ◂

KIMARADTUNK AZ ELSŐ RÉSZBŐL, DE SABAJ MOST BEPÓTOLHATJUK A FERGETEGES RTS FOLYTATÁSÁBAN, AMÚGY OROSZ VIRTUS SZERINT

Hazánkban nem sokan vannak szerintem, akik hallottak valamit is az orosz Parkan nevű játékról, melyben a háború egyetlen túlélőjét, a Parkan hajó kapitányát irányítva kellett megbosszulnunk barátaink halálát. A sors különös fintora, hogy noha a program nem nagyon jutott tovább az orosz határon, hazájában mégis több mint fél évig vezette az eladási listákat…

Az Iron Strategyben a főhős változatlan maradt, csak a történet más: emberünk egy véletlen baleset folytán egy mesterségesen létrehozott bolygóra zuhan, ahol egyfajta modern lovagi tornába csöppen. A legjobb harci egységeket kiválasztó viadalban így kénytelen ő is megküzdeni, csakhogy itt komoly tétje van a meccseknek: az élete. Tehát a helyszín egy idegen bolygó, melyen pályánként egy-egy ellenféllel (és annak embereivel) kell megküzdenünk, vagy valamilyen feladatot kell végrehajtanunk. Ilyenek pl. a szabotázsakciók, fontos személyek megmentése vagy egyszerűen csak egy bázis építése és az ellenség teljes felőrlése.

A játékmenet nagyon érdekes, hisz egy Battlezone-féle gamét kapunk, melyben az RTS és a szimuláció főbb tulajdonságai vannak összegyúrva, egy kis RPG-vel megfűszerezve. A valóságban ez kb. úgy néz ki, hogy mi irányítunk egy egységet, és a többinek parancsokat osztunk, ugyanúgy, mint a Mechcommander-ben, de ahogy egy stratégiához illik, néha bázisokat kell építenünk, vagy épületeket kell elfoglalnunk (ez esetben be kell hatolnunk, és az őrség leverésével el kell érnünk a központi termet), ahol egységeket tudunk gyártani ill. fejleszteni. Külön öröm, hogy mi magunk állíthatjuk össze csapatunkat, és ennek csak fantáziánk, meg persze a nyersanyag fajtája/mennyisége szabhat határt. A fejlesztés hasonlóan összetett: külön-külön upgradelhetjük bármelyik összetevőjét robotjainknak ill. készíthetünk nekik új stukkerokat. Ezek lehetnek lézerek, lángszórók és gépágyúk, amelyekhez különböző hatóerejű alapanyag dukál (pl. a gépágyú töltényе lehet sima, robbanó, és a kedvencem: atomtöltetű). Azért az ellen sem hagyja magát: nem átallja elfoglalni/lerombolni épületeinket, vagy megszerezni a hatalmat a létfontosságú nyersanyaglelőhelyek felett. Szolgálatában lévő harci egységeket csak jó stratégiai érzékkel tudjuk leverni. Hogy ezt jobban ki tudjuk használni, vannak repülő hajóink is, amibe akár be is szállhatunk, így át tudunk repülni a vizek felett is, és akár hátba is támadhatjuk az ellenséget.

A hangok nagyon el vannak találva, és ugyanígy a grafika is meglehetősen jónak mondható. Gyönyörűen vannak kivitelezve a robbanások és a tűzeffektek. Ugyanez elmondható a táj és az egységek kidolgozottságáról is, szinte hibátlan. Amellett, hogy nagyon messzire elláthatunk, van még egy érdekesség (de nem újdonság): játék közben elmentem, hogy magamhoz szólítsak egy kis… ööö… innivalót, és amikor visszaültem a gép elé, furcsa dolgot tapasztaltam – Há dikk mán, nem kikapcsolódott a monitorom? Ja nem, csak rámesteledett.

Még rengeteg ilyen és ehhez hasonló ötletes dolog van a progiban, amiről helyhiány miatt sajnos nem írhatok, de aki kipróbálja, meg fogja látni, és vagy tetszik neki, vagy rögtön feláll mellőle. Középút nincs.

Csuvi

NYIKITÁÉKNÁL JÁRTUNK:

Az orosz fejlesztőcsapat 1991 októberében alapult egy kis cégként. Mára már több mint 40 embert foglalkoztatnak, és több mint 60 különböző játékot készítettek, melyeket 27 országban terjesztenek. Szakmai tudásukat megkérdőjelezhetetlenné teszi az a tény, hogy ők kapták az „Oroszország legjobb szórakoztatószoftver-készítője" titulust.
Üzletpolitikájuk: nem csak játékok készítésével foglalkoznak, hanem éppúgy mások programjainak eladásával (beleértve a licencjogok megvételét és a nemzetközi terjesztést), mint pl. szerverek biztosításával a különböző mobil-, és internetes cégek részére. Így hamarosan a nagyok közé emelkedhetnek.

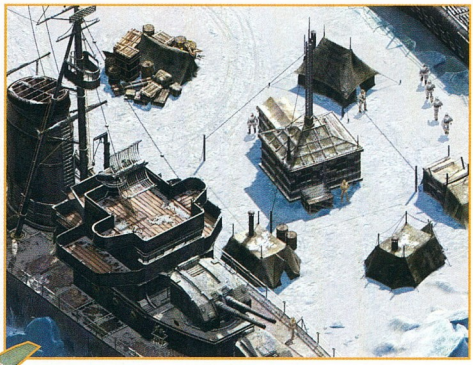
ÉRTÉKELÉS

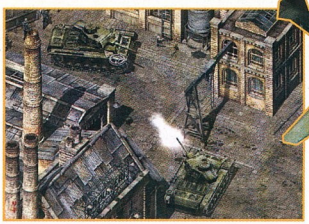
MINIMUM CONFIG: P200, 32Mb RAM, Win9x, 3D kártya
JAVASLAT: egy P500-on 128Mb RAM-mal már szépen elmuzsikál, de persze minnél erősebb vasat rakunk alá, annál élvezetesebb lesz a game.

Szép grafika, jó alapötlet

Nehéz, bonyolult irányítás

84%





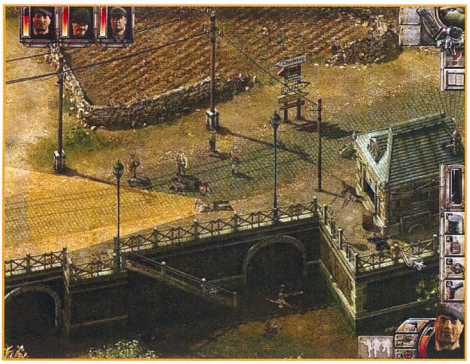
COMMANDOS 2
MEN OF COURAGE

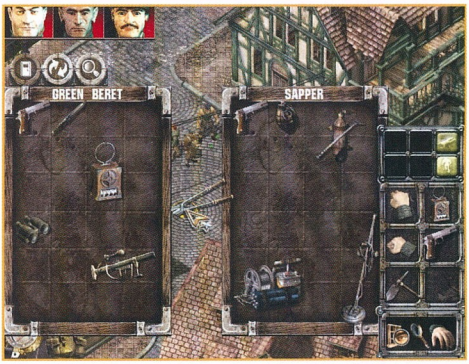
EIDOS INTERACTIVE ● PYRO STUDIOS ● WWW.EIDOS.COM

BORÍTÉKOLNI LEHETETT VOLNA A SIKERT - A COMMANDOS 2-T NEM LEHET ELRONTANI ILYEN ELŐZMÉNYEK UTÁN.

Annak idején, 1996-ban a Pyro Studios az Eidos-szal karöltve elkészített egy Commandos: Behind Enemy Lines nevű játékot, amely a nagy sikernek köszönhetően később kibővült egy küldetéslemezzel is. A nevéből adódóan ez egy kommandós stratégiai játék volt, real-time-ban mozogva, amihez foghatót addig és azóta sem tudott senki készíteni (kivéve a Desperados-t, ami annak a felturbózott motorját használja). Persze a stratégiát a szó valódi értelmében és nem is annyira az ezzel a szóval fémjelzett játékstíluson kell érteni. Ugyanis embereinkkel be kellett jutni az ellenség vonalai mögé lehetőleg úgy, hogy ne vegyék észre tevékenységünket. Ehhez lehetett lopakodni, elrejteni a feltűnő holtesteket, kerítést átvágni stb., ám mégis az embert sokszor idegesítette, hogy embereinkkel csak bizonyos dolgokat tehettünk meg (például csak a kém és Beret tudott testeket cipelni). A Pyro talán nem is remélte, hogy ez az új stílus ekkora sikert arat a játékosok körében, de a sok pozitív visszajelzés után mégis a második rész fejlesztésébe kezdett. Most, habár két év csúszással, de mégis megjelent a Commandos 2: Men of Courage, és valóra váltotta a hozzá fűzött reményeket. Mindannyiszor izgatottan ülünk le egy sikerjáték folytatása elé, hogy vajon megtartotta-e a régi varázsát, a legtöbb játékost mégis az újítások érdeklik. A Commandos 2 mindkét tekintetben maximális meglepetést okozott. Nézzük hát, hogy a régi stílus megőrzése mellett milyen újításokat vonultatott fel a második rész. Elsőnek talán beszéljünk a külcsínről, ami nagyon fontos a mai játékok megítélése szempontjából, hiszen a 3D-s kártyák világát éljük, így a Commandos 2 sem kerülhette el a sorsát: a játék futtatásához már szükségünk lesz legalább egy első generációs 3D gyorsító kártyára, különben szóba sem áll velünk. Ám annak ellenére, hogy alapkövetelmény, a grafika nem olyan sokkal lett szebb, inkább csak finomítottak rajta. De mivel már az első rész sem volt csúnya, így mostanra egy csodálatosan kidolgozott játéktér tárul a szemünk elé. Ami miatt viszont valóban szükség van a gyorsító kártyára, az a hangok „látása". Ez egy Mátrix-szerű effekt, amikor is a különböző zajok (futásnál a léptek zaja, pisztolylövés, robbanás, gyorsúszás stb.) hullámok formájában láthatóvá válnak, így tudni fogjuk, hogy például a közelben lévő őr meghallja-e, ha elfutunk mellette.

A Commandos másik nagy előnye volt, hogy a pályák rendkívül részletesen kidolgozottak voltak, korhű járművek és épületek, valamint a sok tereptárgy nagyon színessé tette a játékmenetet. Sokszor viszont olyan helyek is akadtak, ahová nem láthattunk be, így nem is használhattunk fedezékként. Ez most megváltozott, ugyanis ezúttal négy meghatározott irányba állíthatjuk a kamerát, így már nincs olyan hely, amit nem láthatnánk. A másik nagy újítás az előző részhez képest, és ami miatt – a körberforgatáson kívül – szükség van gyorsítókártyára, az az, hogy az épületekben most már nem csak elbújni lehet, hanem belül is bejárhatjuk a különböző házakat, illetve épületeket, sőt még egy tengeralattjárót is. Nem csak hogy





bejárhatjuk, de nagy jelentőséget kaptak az épületek belső terei, így most már ott is irthatjuk az ellent. Sajnos ez az újítás néha a játszhatóság rovására is ment, mikor egy nagyon kicsi házban vagyunk, hiába forgatjuk a kamerát, mivel a kameranézetek kötöttek, sokszor nem láthatjuk megfelelően a dolgokat. Viszont az már első alkalommal feltűnik, hogy a Pyro fejlesztőgárdája jól ismerheti a történelmet, mert az épületek kidolgozottsága mellett azok korhű belső tereivel is tisztában lehetnek, olyannyira jól sikerült a szobák „bebútorozása".
A játék menetén mit sem változtattak, azaz maradt a real-time stratégia, de embereink most már sokkal több mindent képesek megtenni, mint az első részben. A régi karakterek közül most már mindenki képes testeket cipelni, valamint járművet vezetni is (kivéve a bonyolultabbakat, mint a tank, mert az még mindig a sofőr sajátja), emellett szerepet kapott egy nagyszerű újítás is, azaz a leütés. Így nagyon csendesen intézhetjük el az ellenség embereit, s utána megkötözve már nem sokat ficánkolhatnak. Ám nagyon ügyeljünk arra, hogy a megkötözött embereket jól rejtsük el, különben ha észreveszik, elengedik, és azon kívül, hogy ott vagyunk, ahol kezdtük, még riadót is fújnak.

A SZEREPLŐKRŐL

Natasha: Ő az egyetlen női szereplő, de emiatt nem kell őt elítélni. Hasonló szerepe van mint a kémnek, az ellenséges vonalak mögött bátran mászkálhatunk vele, ha megfelelő ruhát vesz fel. Ilyenkor könnyedén elcsábíthatjuk vele az ellenség katonáit. Ám ugyanakkor veszélyes katona is válhat belőle, csak adjunk a kezébe egy mesterlövészpuskát, és jelöljük ki a célpontot, Natasha biztosan nem téveszt.
A Tolvaj: Mint a neve is mutatja, az ő erőssége a feltűnésmentes surranás, lopakodás, iratok megszerzése a páncélszekrényből. Felmászhatunk vele a villanypóznákra, ahol a vezetékeken az ellenség látókörén kívül juthatunk el könnyedén olyan helyekre, ahová senki más nem képes. Együttal házfalakra, és szikfalakra is képes felmászni, s ha nála van a kötéltétra, akkor azt leeresztve megkönnyítheti társai dolgát. A harc nem az erőssége, ezért nem is hord fegyvert, csak leütni képes az ellenfeleket. Viszont nincs olyan zár, amit ne tudna kinyitni, vagy zseb, amit ne tudna megloni.
Whiskey, a kutya: A kutyasíp segítségével Whiskey nagyon jó futár lehet embereink között. A katonák ilyenkor nem figyelnek rá, viszont ha pont arra van szükség, akkor csaholásával eltereli a figyelmet embereinkről. Ha pedig nem akarjuk, hogy észrevegyék, akkor egyszerűen csak tegyük a hátizsákunkba.

A búvár képes most már a vízfelszín alá is bukni (mindenki más is, csak hamar elfogy a levegőjük), és ha felvette a búvárruhát, akkor szinte bármeddig képes a víz alatt maradni. Ennek persze csak néhány pályán van szerepe, de azért nagyon hangulatosra sikerült a víz alatti világ is. Nos igen, pár pályán észrevehetünk állatokat is, amik engem személy szerint teljesen lenyűgöztek, annyira életszerűen viselkedtek, ami miatt még valóságosabbá váltak a pályák. Sőt, az egyiken még egy elefántot is meglovagolhatunk. Persze nem csak jó szándékú állatokkal találkozhatunk, hanem ragadozókkal is, mint például cápákkal és krokodilokkal.
A másik igazán nagy újítás a karakterek szempontjából, hogy most már átkutathatjuk az elintézett katonákat, akiktől fegyvereket, ruhát!, vagy akár cigit szerezhetünk. A cigisdobozzal el tudjuk terelni a katonák figyelmét, így elmozdulhatnak egy stratégiailag fontos pontról oda, ahol már nem veszik észre, ha végzünk velük. Ezzel az egyébként mindig is a nehézségéről híres játékot eléggé megkönnyítették. De a segítségünkre lévő tárgyak tárháza ennél sokkal bővebb, érdemes mindent kipróbálni (az altatós bortól például egy időre kivonhatjuk a forgalomból a katonákat).
Ha már a nehézségnél tartunk, akkor ugye a Commandos első részénél mindenkinek azzal volt baja, hogy túl nehéz. Ezt a problémát a Pyro gárdája most orvosolta, és három nehézségi fokozat közül választhatunk a normal-tól az „öngyilkos" hajlamúaknak ajánlott very hard-ig. A fokozatok közti különbség eléggé szembeötlő, így talán kár is részletezni. Csak annyi, hogy very hard-on érdemes az NPC-kre (nem játékos karakterek, de a mi oldalunkon állnak) is ügyelni, mert sokszor azok halála miatt tölthetjük vissza az előző állást.
A régi hat karakter mellett további néggyel bővült az embereink száma, ám túl sokat nem zavarnak, hisz csak néha van rájuk szükség, ráadásul egyik közülük egy kutya. Natashának, az egyetlen női szereplőnek meg körülbelül ugyanaz a szerepe, mint a kémnek, azaz a figyelemelterelés, a tolvajjal pedig a bezárt ládákat tudjuk kinyitni. A fantáziadúsan Whiskey-nek nevezett kutya szintén figyelemelterelésre, és cuccok hordozására jó.
Az egyetlen felróható hibája a Commandos 2-nek, hogy a kevés pályának köszönhetően elég hamar végigvihető. Habár a három nehézségi fokozat megnöveli a játékidőt, de sajnos a nehézségi szintek növekedésével egyaránt nő idegeskedésünk mértéke is. Ugyanis sajnos a katonák nem lesznek „okosabbak", csak többen lesznek, és nehezebb őket megölni. Hát valóban, az AI-n (mestersége intelligencia) is csiszolhattak volna még, mert a katonák elég birka módjára tudnak viselkedni, legalábbis a közlegények biztos, a tiszteknek azért van egy-két jó húzásuk. Mindenesetre annak ellenére, hogy hatalmasak a pályák, elég kevés van belőlük (szám szerint 10). Habár ha elég alaposak vagyunk, és összegyűjtünk minden fényképdarabot az egyes pályákon, akkor egy lényegesen kisebb bónuszpályát kapunk jutalmul. Így végül is már nincs is olyan kevés pálya, hisz a két gyakorlópályával együtt már 22-re ugrott a számuk.
Ám mit sem érne egy jó játék manapság, ha nem volna benne többjátékos mód. Szerencsére egyaránt tudunk Interneten és helyi hálózaton keresztül is egymással csapatot alakítani, így lehetőség nyílik rá, hogy ne csak a számítógép ellen próbáljuk ki magunkat, hogy mennyire is vagyunk jók, hanem barátaink ellen is.
Összességében véve a spanyol Pyro Studios ismét egy remek hangulatú II. Világháborús játékkal örvendeztetett meg minket. Most már csak abban reménykedhetünk, hogy nem ülnek a babérjaikon a fiúk, hanem egymás után készítik el a küldeteslemezeket.

Crowie

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium II 300 Mhz, 64 Mb Ram, 12 Mb 3D gyorsító kártya, 2 Gb szabad hely! **JAVASLAT:** Igazából a gyári konfiggal nincs semmi probléma, no meg nem olyan gyors a játékmenet, hogy erősebb HW lenne szükséges.

Sok újítás
Remek grafika
Hatalmas területek

Kevés pálya

90%

S.W.I.N.E.

FISHTANK INTERACTIVE ● STORMREGION ● WWW.SWINE-ONLINE.COM

DISZNÓK ÉS NYULAK HARCRA FEL! - A RÉPAFÖLDEK URALMA A TÉT!
IGEN, JÓL SEJTITEK BEDÜBÖRÖGTEK A DISZNÓ ÉS NYÚL SEREGEK A SZERKESZTŐSÉGBE.

Kicsiny hazánkban a játékfejlesztők, úgy tűnik, egyre komolyabb dolgokat visznek véghez. Jobbnál jobb játékokkal rukkolnak elő, ahogy telik az idő. Emlékszem, mikor még az Imperium Galactica első része megjelent, mekkora örömet okozott a rossz színészi alakítás ellenére is. Később – nem is olyan régen – pedig a második rész világszerte hírnévre tett szert. De sorolhatnám az utóbbi időben megjelent remek gameket, ám azoknak, akik figyelemmel kísérik a magyar fejlesztéseket, azt hiszem felesleges (akik pedig nem, súlyos hibát követtek el). A stratégiai játékok terén elért magyar sikerek után hát nem meglepő, hogy ismét ilyen project került a terítékre. Az első számban már olvashattatok a S.W.I.N.E.-ról egy bemutatót, s mint abban jeleztük, mostanra a játék teljesen elkészült, így „bonckés" alá kerülhetett.

Nem tartom magam egy nagy stratégia-fannak, de ha egy jó stuff kerül a kezembe, akkor nem állhatom meg, hogy hetekre oda ne szegezzen a monitor elé. Így volt ez az Imperium Galactica-val és így van ez most a S.W.I.N.E.-al is. Igaz, csak egy német verzió jutott el hozzám, de egy csöppet sem vesztett emiatt az értékéből. Sokszor nehéz volt a játékmenetre figyelnem a rengeteg poénos beszólás miatt. Ezek annyira jól el lettek találva, hogy egy ilyen „komolynak" mondható játékból is egy rendkívül szórakoztató, ugyanakkor izgalmas játékmenetet varázsoltak. Persze nem a humorról szól a játék (ha jobban belegondolok, mégis :)), hanem egy „véresen" komoly háborúról a disznók és a nyulak között. Tehát adott esetben – ha single módban játszunk és nem egymás ellen a hálózaton – e két csapat közül választhatunk a játék elején, s ha megtettük, akkor egy könnyed videó és némi eligazítás után máris a csata színhelyén találjuk magunkat. Első játékalkalommal erősen ajánlott, hogy a nyulakkal kezdjünk, mert a disznókkal sokkal nehezebb a kezdés. Míg a nyulaknál szinte végiggalloppozhatunk a tíz pályán, addig a disznókkal már a második pálya is eléggé izzasztó lehet. Mivel nagyjából ugyanazok az egységek találhatók mindkét oldalon, ezért a nyulaknál használt taktikák ugyanúgy alkalmazhatóak a disznók részéről is. Tulajdonképpen ez volt az a dolog, ami nem nagyon tetszett a játékban, hogy igaz, sokszor jó taktikázós részek vannak benne, ám az egységek hasonlósága miatt nem éreztem azt a szembeötlő különbséget a két tábor között, mint azt vártam volna egy ilyen volumenű játéktól.

A játékmenetet nem is lehet viszont nagyon hasonlítani más gamekhez, mert itt nem kell ásványokat bányásznunk és különböző épületeket felhúznunk, hogy tudjunk egységeket „gyártani". Végletekig leegyszerűsített módon indulásként kapunk néhány tankot, egy parancsnoki járművet stb. és azokkal kell megtisztítanunk a terepet az ellenségtől. Így pedig tényleg nagyon taktikáznunk kell, hogy lehetőleg egyetlen egységet se veszítsünk a pálya végéig. Ennek a rendszernek köszönhetően (hogy nem tudjuk futószalagon gyártani az egységeket) sokkal jobban meg fogjuk becsülni gépeinket, főleg ha az már esetleg fejlődött egy-két szintet. Bizony-bizony, mert itt a páncélosaink a sikeres találatok után fejlődési pontokat kapnak (experience point – xp), majd ha ezekből elérnek egy szintet, akkor magasabb rangsorba lépnek elő. Ennek előnye – a megváltozott külsőn kívül –, hogy megnő az életerejük, és sokkal profibban fognak lőni. Viszont a hátrány az, hogy csak két szintet léphetünk, és elitként már hiába kapjuk a tömérdek xp-t, nem változik semmi. Nekem például volt olyan

egységem a vége felé, aminek 1500 körüli xp-je volt, miközben 350-nél lépett elit szintre. Igazán bepakolhattak volna még pár szintet, mert így egy idő után elveszíti a varázsát ez az egész fejlődés dolog.

Mikor először megpillantottam magát a harcteret, két dolog jutott eszembe: az egyik, hogy hasonló megjelenítést láttam már a Ground Control nevű – szintén nagyon jó – stuffban, a másik pedig, hogy meglehetősen nagy a gépigénye a proginak. Miután a gépemre optimalizáltam a dolgokat, egy pár percnyi játék után rájöttem, miért is van ez. Egyszerűen szemet gyönyörködtetőek a S.W.I.N.E. helyszínei. S mint már egy ilyen játéktól elvárható, a terepviszonyok nemcsak a terep szépségéért felelősek, hanem komolyan bele is szólnak a játékmenetbe. A dombok mögé nem láthatunk be, ám azokra felhajtva máris nagyobb területet látunk át. Az ötféle terepnek (füves, sziklás, havas, sivatag, dzsungel) megvan a saját hangulata, a dzsungelben esik az eső, a sivatagban pedig ördögszekereket sodor a szél. Tehát a képi világra egyáltalán nem lehet panasz, sőt, ezután reménykedhetünk, hogy csak ilyen minőségű játékok kerülnek ki a magyar „olvasztótégelyből". A tájak olyan valósághűek lettek a különböző építményeknek, házaknak és tereptárgyaknak köszönhetően, hogy az már szinte fáj. A folyók és tavak vize csillogva fodrozódik, a járműveink útját szállingózó porfelhő jelzi, de még sorolhatnám a sok szemet gyönyörködtető látványt, amiben a pályák végigjátszása közben részünk lesz.

Az egységek megtervezése, annak ellenére, hogy csak a fantázia szüleményei, szintén remekül sikerült. Mindegyiknek sajátos viselkedése, mozgása van, ráadásul a tankoknak általában van egy másodlagos funkciójuk is, amivel beáshatjuk őket a talajba, védelmet nyújtva nekik ezzel, vagy pedig egy másik fajtával „lecövekelhetünk", aminek köszönhetően hatalmas távolságokba lőhetünk. Kezdetben nem sok hasznát látjuk a parancsnoki járműnek, de később rá kell döbbennünk, hogy egy-egy csata kimenetelét az dönti el, hogy ki látja meg előbb a másikat. Már pedig a felderítésben nincs jobb a parancsnoki járműnél, nem hiába neki a legnagyobb a látótávolsága. Emellett pedig vele kérhetünk légi támogatást is – azaz szőnyegbombázást –, ha esetleg már túl forró lenne a helyzet számunkra. Az egységek viszont nagyon sebezhetőek maradnak, ha nem szeretjük fel őket plusz páncéllal, lőszerrel, vagy turbóval. Sajnos ezekből a kiegészítőkből (az egyensúlyt azért meg kell tartani) csak hármat tehetünk egy-egy gépre, amelyekből az egyik legfontosabb az aknakereső, amiből nem árt már rögtön a játék elején vásárolni egyet. Rengeteg – stratégiailag fontos – helyen fogunk elaknásított területekkel találkozni, ahol aknakereső nélkül egységeink, akármilyen páncélozottak legyenek is, hamar elvéreznek. Később persze mi is telepíthetünk aknákat, amiknek főleg a védekező harcnál (amikor meg kell védeni egy adott területet) látjuk majd hasznát. Tankjaink, gépágyúsaink, rakétásaink viszont semmit nem fognak érni, ha nem viszünk magunkkal „utánpótló" egységeket. Ezekből háromfélét vásárolhatunk minden pálya elején, a lőszer-, üzemanyag-, és javító utánfutókat. Az utóbbi a legfontosabb, abból mindig legyen nálunk egy. A vontató pedig emiatt szinte elengedhetetlen. Tehát jól gondoljuk meg, hogy milyen egységekre költjük azt a kevés pontot, s jobb nem elkölteni mindet, mert a játék közben is vásárolhatunk belőlük, ha hirtelen szükségünk van valamire. Fontos dolog, hogy ha egységeinknek elfogy az életereje, akkor a lövegtornyot lelőve csak harcképtelenné válnak, ám a következő pályán már sértetlenül ott lesznek, viszont ha ezután találat éri őket, akkor végleg meghalnak, s ezt „jópofán" egy tovaszálló lélek jelzi.

EGY-KÉT KIS ÉRDEKESSÉG A FEJLESZTÉSRŐL

– A játék fejlesztése során sosem maradt a csapat **3-4 hónapnál** tovább egy helyen, mert mindig költöztünk, és ez már a negyedik hely, ahol felvertük a mi kis sátrunkat. De egyenesen „cool" (a csapat szerint is), mert azért kell egy kis változatosság :)

– A játékban lévő köztes animációkat kb. 3-4 gép számolta majdhogynem éjjel-nappal, és ez eltartott **legalább 1 hónapig**. Ezt megelőzve pedig a jelenetek beállításával és a story-board felvázolásával ment el a legtöbb idő.

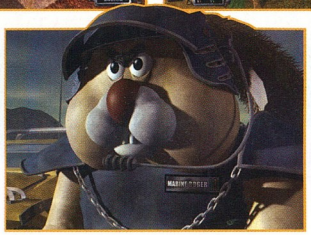
– 3 hónap kemény munka gyümölcsei az „in-game" betét animációk, amiket a híres **DIGITAL REALITY** csapat készített a mi előzetes terveink alapján. Ha belemélyedünk a programba, láthatjuk, hogy minden egyes karakter (pl. tanksofőr, vontatós, rakétás stb.) teljesen különböznek egymástól, és más-más speciális animációi vannak, egyéni vonásokkal rendelkeznek!

– A német szinkron természetesen kint készült a kiadó szeretett otthonában, Németországban. A több mint **6 ezer** poénos beszóláshoz a hangokat híres német színészek kölcsönözték, és profi hangstúdióban lettek rögzítve. Ez persze igaz lesz a hamarosan megjelenő Angol, Francia és természetesen a **Magyar nyelvi** verzióra is. Egy-egy nyelvi verzió stúdióideje eltart kb. 2 hétig, a rengeteg felmondandó hanganyag, vágások és effektezések miatt.

– A S.W.I.N.E. tesztelése során rengetek játékórát tudhatunk magunk mögött – ez egy becsült adat: **1300 óra!** Ebbe beletartoznak a multiplayer módok és természetesen a single pályák is. Ebből kifolyólag biztosítani kellett, hogy állandó tesztelés alatt legyen a program, tehát teszterekre volt szükségünk. **6 ember** személyében realizálódott is a dolog, így gőzerővel nekieshettünk a különböző gépeken való tesztelések sorozatának.

– Külföldön úgy néz ki, hogy az **Electronic Arts** fogja forgalmazni a S.W.I.N.E.-t.

Elfogyott a fejlesztés alatt:
– kb. 500 db energiaital
– közel 350 pizza
– összesen 3000 lapot nyomtattunk
– kb. 13000-szer kapcsoltuk ki-be a gépeinket



Egyetlen dolog zavart igazán a játék folyamán, ez pedig az AI volt. Sokszor disznóim és nyulaim oly „birka" módjára viselkedtek, hogy emiatt vesztettem egységeket. Az útvonal optimális megtalálása nem éppen az erősségük, ráadásul a többi egység nem enged utat annak, amelyik éppen el van akadva. Idegesítő volt az is, hogy egy szűk kanyonban, ahol vígan elfért volna három tank egymás mellett, buta viselkedésük miatt csak kettő volt képes beállni, míg a harmadik elkezdett teljesen más irányba menni, gondolom a másik oldalról akarta megközelíteni. Vagy egy másik eset, amikor súlyosan sérült egységünket próbáljuk biztonságba menekíteni, erre az mozog előre-hátra (lehetőleg az ellenség tűzvonalában), amíg le nem lövik. De ezek az „apró" hibák azonnal elnézhetővé válnak, mikor az ellenfelek egy-egy csípős beszólással illetik az adott egység ügyetlenségét. Emellett pedig ha megállítjuk a játékot, rögtön könnyebb lesz a csatákban a taktikázás. Mivel elég nagyok a pályák, és azok a területek, amiket be kell járnunk, az „unalmas" mászkálások során fel is gyorsíthatjuk az időt (megduplázhatjuk), így gyorsabban juthatunk el helyekre. Persze ez csak olyan területekre érvényes, ahol nincs ellenfél, különben ugyanilyen gyorsan aprítóst csinálnak belőlünk. A másik dolog, ami személy szerint hiányzott, az a kevés kiadható parancs az egységeinknek. Mivel a taktika igen fontos részévé válik a játékmenetnek, így elég kevésnek mondható a „tűz ismétlése", vagy az „állj" stb. parancs.

Egy röpke szó erejéig meg kell említenem a zenéket és a hangokat, amik a játék folyamán végigkísérnek minket. Nálam mindkettő nagyon előkelő helyet foglal el az értékítélő listámon, sem a zenékre, sem a „beszólások" hangjára, illetve a környező zajokra nem lehet panasz. Végre egy játék, amiben nem hallok diszkós dobszólókat vagy reszelős gitárriffeket, nem mintha bármelyikkel is bajom volna, de néha ezek nem illettek egy-egy játékhoz. Viszont a S.W.I.N.E.-ban a zenék is abszolút sugárzók az adott hangulatot, ami a játék nagyon fontos része. Vesztés esetén kissé melankolikus csellók dallamai (ha ismeri valaki az Apocalyptica-t, annak ismerős lehet), ha pedig nyerünk, vidámabb stílusú nóták szólalnak meg.

Mivel a jászhatóságról és külcsínről ejtettem már pár szót, ideje a program harmadik erényéről is szólni, ami végleg a jó játék kategóriába sodorja. Ez pedig a hangulat, illetve a humor, mert itt főleg erről van szó (a harc mellett). A csipkelődő megszólítások mellett képi dolgokban is lesz részünk, amilyen a rakétás egységből kilőtt répa, vagy az egy-egy – a földdel egyenlővé tett – egység után maradó „halálfej" a földön, ahol a koponyát az adott faj képe helyettesíti. Így aztán a komoly csaták is szórakozást nyújtanak.

Végszóként elég nehéz ítélkeznem a S.W.I.N.E-ról, ugyanis az említett apró játszhatósági problémák miatt kissé kettős érzések vegyülnek bennem. Viszont ha azokat figyelmen kívül hagyom (és miért ne tenném, hiszen egy idő után bele lehet jönni, hogyan irányítsuk az egységeket), akkor elmondhatom, hogy a S.W.I.N.E egy remek hangulatú, egyszerű, de mégis pezsdítő játék, amivel szívesen játszom napokon és éjszakákon át. Nem kell sem többet, sem kevesebbet elvárni a játéktól, mint amit kínál, a felhőtlen szórakozást, legyen az egyedül, vagy éppen a haverokkal egymás ellen.

Crowie

BESZÓLÁSOK

Disznók beszólásai:

„Legközelebb több bombát hozok magammal!"
„Pedig a nyúlfarok szerencsét hoz!"
„Nyúlpástétomot csinálok belőled!"
„Hosszú életet a generálisnak!"
„Szép nap a halálra!"
„Rossz helyen a rossz időben kicsikém!"
„Élni és halni hagyni!"
„Úgy sajnálom kicsikém!"
„A fenébe, elkaptak!"

Nyulak beszólásai:

„Egy disznóval kevesebb!"
„Nem látom az ellenséget, másik parancsot kérek!"
„Beássuk magunkat!"
„Behúzom a lábaimat!"
„Ők akarnának jobbak lenni, mint mi?!"
„Várok egy pusztító feladatra!"
„Hamarosan malacpecsenye lesz belőled!"
„És bumm, kérem a következőt!"
„Ott biztos sokkal szebb, mint itt!"

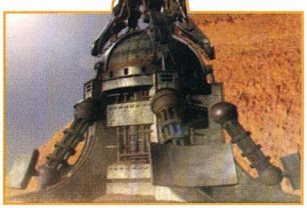
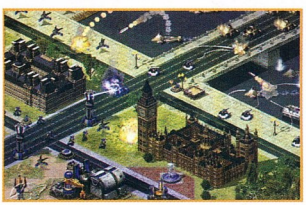
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium II 466 Mhz, 96 Mb Ram, 32 Mb videókártya **JAVASLAT:** Erősen ajánlott a Pentium III 800 Mhz körüli gép, 192 Mb Ram, és egy Geforce 2.

Humoros ugyanakkor komoly
Remek hangulat
Szép környezet

Az AI kicsit lehetne jobb
Nagy gépigény

91%

COMMAND & CONQUER YURI'S REVENGE

▸ ELECTRONIC ARTS ● WESTWOOD STUDIOS ● WWW.WESTWOOD.COM ◂

AZ AGE OF KINGS KÜLDETÉSLEMEZE ÓTA, A MAGA 18 ÓRÁS JÁTÉKIDEJÉVEL TALÁN AZ EGYIK LEGÉRTÉKESEBB KIEGÉSZÍTÉS, AMIT VALAHA IS KIADTAK.

Amíg a Szövetségesek a győzelmüket ünnepelték s teljes megnyugvással tértek vissza hazájukba, hiszen bebörtönözték Romanovot, addig egy újabb őrült tűnt fel a színen, egy a világot megrengető tervvel. Ez a személy nem volt más, mint az előző szovjet agykontroll-miniszter: Yuri. Róla mindössze annyit tudni, hogy miután Moszkvát megszállták, elbujdosott, hogy kiötölje ördögi tervét s felkészüljön a megvalósítására. Pszichikai harcosaiból megalkotott egy hadsereget – akik bárkit képesek manipulálni – és a legmodernebb technikát állította a szolgálatukba. Egyetlen cél lebeg a szeme előtt: irányítása alá akarja vonni világ összes lakosát, s ennek elérésében sem a Szövetségeseknek, sem Oroszországnak nem kegyelmez.

De hogyan jövünk mi a képbe már megint? Ha a szövetség küldetéseivel kezdjük kalandozásainkat, nem csekélyebb feladat vár ránk, mint feltartóztatni az őrült Yuri-t San Francisco-ban egy időre, amíg Albert Einstein visszaküld minket az időben, hogy likvidáljuk gonosz tudós-kollégáját. Ha viszont a „nagy testvér" pályáival ismerkedünk először, egy időutazás után az lesz a feladatunk, hogy visszaállítsuk Oroszország régi hírnevét, és kiköszörüljük a csorbát, ami a nevén esett. Minderre 7-7 misszióban kerül sor.

A fejlesztők kisebb nagyobb változásokat vittek végre az elődhöz képest, ezzel is érdekesebbé téve a játékot. Az egyik ilyen változás, hogy nem a világ két nagyhatalma harcol egymás ellen, hanem külön-külön próbáljuk meg legyőzni Yuri erőit. Az egységek is változtak, s a szövetséges oldalon új belépő a Guardian GI, amely légi és páncélozott földi célpontokat képes támadni közép hatótávolságú rakétáival. Szerepe azért jelentős, mert idáig a gyalogság csak épületek védelmére volt jó, (mivel egy tanktámadás könnyűszerrel végzett az emberekkel) igaz, ez az egység nem alkalmas építmények őrzésére, de kisseb csapatban méltó ellenfele egy páncélozott járműnek. Említhetném a változtatások között a Robot Control központot, ami arra szolgál, hogy Yuri emberei ne tudják irányítani a robotegységeinket, vagy a Battle Fortresst, ami alapvetően egy Mammoth tank csapatszállító, amely képes még a legnagyobb ellenséges tankokat is összezúzni, vagy a falakon átgázolni. A Szovjeteknél megjelent az Industrial Building, amely lehetővé teszi, hogy sokkal nagyobb hatékonysággal hozzunk létre új egységeket. Új szereplő ezen az oldalon Borisz, aki végül is Tanya kompenzálására került a játékba. Borisz ugyanolyan hatékonysággal teszi el a gyalogosokat láb alól, mint kolleginája, sőt képes légi csapást is kérni, miután megfestette lézerével a célobjektumot. A gyenge orosz légierőben két új egység is felbukkant. A kémrepülőgép és a Siege Chopper, ami a gépágyúival a gyalogságot könnyűszerrel tizedeli, vagy ha nem a gyorstüzelésű ágyúkra van szükségünk, akkor felvértezhetjük nagy hatótávolságú rakétákkal is (a fix ágyúkat ez szállítja a rendeltetési helyükre). Végezetül a harci Bunkerről is essen szó, amibe egyszerre akár öt besorozott embert is beküldhetünk különböző feladatok ellátására.

Az újdonságok mellett essen szó magáról a játékról is, ami lényegét tekintve nem sokat változott az „elődhöz" képest. Mindez már a program megjelenítésében is a szemünk elé tűnik, de még így is nagyszerű. Grafikailag alakítottak valamit a programban – mert az új egységek jobban kidolgozottabbak –, így az új grafikát összehozták a régivel, aminek köszönhetően egy még meggyőzőbb kép tárul elénk. Az első igazi feketepontot a westwood-os fiúk azért kapják, mert a game-nek az új dialógusoktól eltekintve változatlan a hanghatása, és az effektjei is. A játékmenet megmaradt olyannak, amilyen volt: jól kezelhető, és még a teljesen kezdők is könnyen elsajátíthatják azokat az ismereteket, amelyek a játék irányításához szükségesek. A program igazi erőssége a multiplayer funkció lett, aminek köszönhetően akár hatan is nyomulhattok egymás ellen.

Laclow

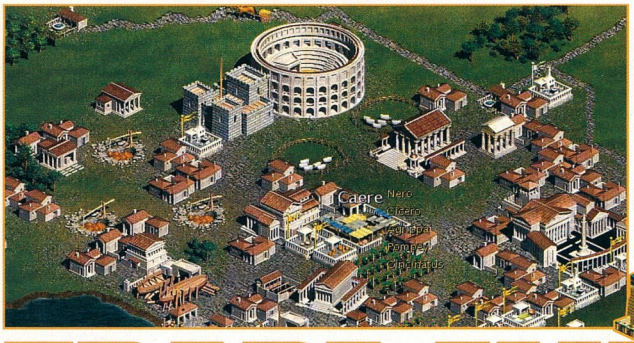
ÉRTÉKELÉS

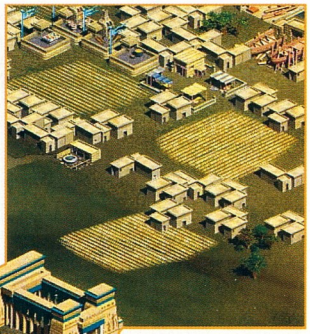
MINIMUM CONFIG: PII 266, 64MB RAM, 2MB Video RAM, 200MB HD DirectX 8.0 JAVÁSLAT: A viszonylag gyenge gépigény a régi motornak köszönhető, a változások nem befolyásolták az erőviszonyokat.

Látványos és ötletgazdag helyszínek
Több, mint 6 játékos játszhatja egyszerre

Változatlan, unalmas hangok.

86%





TRADE EMPIRES

TAKE 2 ● FROG CITY ● WWW.FROGCITY.COM/TRADE/INTRO.HTML

KEZDETI PROBÁLKOZÁSOK AZ EIDOS RÉSZÉRŐL EGY KERESKEDELMI JÁTÉK MEGALKOTÁSÁRA, SAJNOS ELMONDHATJUK, HOGY KEVÉS SIKERREL

Kereskedelem... A kereskedelem kialakulásának korai szakaszában még kizárólag a saját szükségletek kielégítése miatt cseréltek gazdát némely tárgyak. Őseink először csak törzsön belül, egymás között cseréltek használati tárgyakat, majd a kialakult a törzsek közötti kezdetleges cserekereskedelem. Később megjelentek az igazi fizetőeszközök, amelyek az egyes területeken ritka és értékes javak voltak. Az Eidos programja a régóta kedvelt kereskedős világba kalauzol el bennünket. Nézzük, milyen sikerrel.

A játékban feladatunk, hogy kis famíliánkból igazi kereskedődinasztiát hozzunk létre, amiben persze mindenáron meg akar minket akadályozni a többi család. A munkát tulajdonképpen az általunk felbérelt kereskedők végzik, akik különböző szállítóeszközökkel fuvarozzák az árukat és alapanyagokat egyik településről a másikra. Belőlük összesen 30 tartozhat az irányításunk alá. Érdemes gyorsan fejleszteni az utakat és a szállítóeszközöket, hogy minél hatékonyabban tehessék dolgukat. Kereskedőinknek vannak személyre szabott különleges tulajdonságaik is, amik igen hasznosak lehetnek a játék során: akadnak olyanok, akik gyorsabban közlekednek és vannak, akik jobb áron adják el az árut. Ezek a tulajdonságok bővülhetnek, ahogy emberünk egyre több tapasztalatot gyűjt. Természetesen embereink nem teljesen függetlenek tőlünk. Mi mondjuk meg, hogy mit szállítsanak és honnan hova utazzanak. Ezeket a parancsokat egy „útvonal" formájában kell megadnunk, amiket külön menüben szerkesztünk meg és mentünk el. Ezek közül választhatjuk ki, hogy melyiket teljesítse az aktuális kereskedő. Sajnos egyszerre csak egy útvonalat lehet megadni, ami visszavonásig van érvényben, így elég macerás a dolog, mert mindig figyelni kell az embereinkre. Ha azt akarjuk, hogy a kereskedő csak kétszer járjon be egy útvonalat, akkor figyelemmel kell kísérni az útját, és ha már kétszer végrehajtotta a feladatot, akkor manuálisan kell leállítanunk Sajnos a program elég butuska, és embereink új útvonal megadásakor mindenképpen elhúznak a kezdőpontra, ha kell, ha nem. Mivel igen gyakran előfordul, hogy ilyenkor tele a raktér, addig nem is mozdulnak el a kiindulópontról, amíg nem adtak el annyi árut, hogy felszabaduljon az új feladatokhoz szükséges hely.

A kereskedelemhez szükség van piacra is, így először településeket kell alapítanunk, ahova minél több embert kell csalogatnunk kedvező feltételekkel. Legjobb, ha nem csak kész termékeket vásárolunk és adunk el, hanem az előállításban is részt veszünk, mert így egyszerűbben befolyásolhatjuk a piacot, és persze nagyobbat szakíthatunk. A küldetések egymástól teljesen függetlenek Új játék kezdetekor mi választhatunk a 18 egyedi feladat közül, melyek nem időrendben, hanem nehézség szerint követik egymást. Játszhatunk az ősi Kínában, kereskedhetünk a Níluson, az ősi Egyiptomban, a Selyem utat is az ellenőrzésünk alá vonhatjuk, de Angliában is szerencsét próbálhatunk az ipari forradalom idején. A játék négy évezredet ölel át, úgyhogy van választék.

Nos, aki játszani akar a játékkal, annak melegen ajánlom a tutorial végigjátszását. Anélkül igencsak nehéz dolgunk lesz, ugyanis a játék irányítására az áttekinthetetlenség jellemző. A stílusra jellemzően szabályozni lehet a játék sebességét, sőt az időt meg is állíthatjuk. A játékkal ellentétben a főmenü kezelése és az opciók beállítása áttekinthetőre sikerült.

A politikailag korrekt megnyilatkozás jegyében: a grafika nem a játék erőssége. Erre a stílusra igen jellemző az egyszerű, pórias táj és épületek, a kereskedők haladása egyszerűen animált. Nem láthatunk a szélben látványosan hajladozó gabonamezőket sem, csak a szántó színének változása jelzi a növekedést. Természetesen aki ezért stílusért rajong, annak nem a grafika a legfontosabb tényező.

Mint az értékelésből is látszik, a játék nem nagyon nyerte el a tetszésemet. A stílustól megszokott grafikával nincs probléma, csak a hatalmas gépigénnyel, az egyszerű megvalósítással, a videók és az élvezetes hangok/zene teljes hiányával. Ráadásul a készítők nem figyeltek olyan részletekre, amik megnehezíthetik a játékot. Ezektől függetlenül a stílus kedvelőinek ajánlom a kipróbálását. És talán a hibákra kiadnak egy patch-et. Végezetül ne feledjétek: üzletben nincs barátság!

Axe

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: P300, 64MB RAM, 300MB HDD, 8 MB-os 3D kártya, Windows 95/98/ME/2000 és DirectX 7a
JAVASLAT: Nos esetleg a procink lehet egy kicsit erősebb, de ez a konfig megfelel a játéknak.

Változatos küldetések
Áttekinthetetlen kezelés
Buta AI

48%

PATRICIAN 2

INFOGRAMES ● ASCARON ● WWW.PATRICIANWORLD.COM

KERESKEDELMI JÁTÉKBAN ILYET MÉG NEM ALKOTTAK, ITT VAN MINDEN AMI KELL EGY JÓ KIS ÜZLETELÉSHEZ ÉS KALANDOZÁSHOZ.

Ó szintén szólva nem volt szerencsém a játék előző részéhez (1991), azonban némi kereskedői vérrel az ereimben csábítónak tűnt a Hansa városok közötti kereskedelmet feldolgozó program megtekintése. A látvány már az első pillanatban megragadja a játékost, azonban a szép máz nem értéktelen programot, hanem míves remeket takar.

Sokféle játékmódban kezdhetjük el pályafutásunkat, azonban az alaptételek mindenhol igazak lesznek. Úgy kell kialakítanunk üzletmenetünket, hogy nyereséget produkáljunk, de gondolom, ezzel nem mondtam túl sok újdonságot. Kezdetekben nem nagyon lesz lehetőségünk ugrálni, hiszen mindössze arra futja majd pénzünkből, hogy jól betankoljunk az induló városban olcsó cuccokból és a környező településeken értékesítsük ezeket. A városnevek mellett található kis ikonok segítséget nyújtanak az igények felderítésében. Könnyebb dolgunk lesz, ha már office-t tudunk telepíteni a kiszemelt városokba, hiszen ekkor már folyamatosan nyomon követhetjük az árak változását és kialakíthatjuk hajónk leggazdaságosabb útvonalát. A kirendeltségek azonban jelentős kiadással járnak, így ne kapkodjuk el az office-lánc kialakítását. Cseles módon azonban az árak változnak, így egy-két ősi kereskedőjátékhoz képest itt nem érdemes írogatni az árakat, a napi információk alapján kell eldöntenünk, hogy hova mit viszünk. Ez bizony lélekölő feladat, nagyon hiányzott egy olyan lehetőség a programból, ahol az adott irodák összehasonlító ártáblázatban szerepelnek. A gyakori árváltozásokat főleg mi idézzük elő, ha vásárolunk vagy eladunk, de maga a város is beleszól a történésekbe. Minden településnek megvan a határozott fejlődési iránya (hol a gabonafélék termelése, hol pedig a kézművesipar fejlődött). A város termelése befolyásolja természetesen a legjobban az árakat, melybe mi is beleszólhatunk, ha saját alapanyag-készítő, vagy -feldolgozó üzemeket létesítünk. Ezek nélkül egyébként nem is tudunk túllépni a mezei kufár megnevezésen. Ilyenkor azonban már jócskán akad tennivalónk és a guruló aranyakra is sokkal nagyobb veszély leselkedik. A termelőüzemeknél még viszonylag könnyebb a dolgunk, azonban a feldolgozóipar nagyon húzós lehet, hiszen az alapanyag-ellátást is nekünk kell megszerveznünk. Legjobban úgy járunk, ha kinézünk magunknak egy teljes gyártási ciklust (minden városban más és más az felhúzható épületek listája) és ezt építjük fel magunknak, mert így a későbbiekben nem kell azzal törődnünk, hogy csak viszi a pénzt az üzem termelés helyett. A földrajzi adottságok persze erősen belejátszanak a termelésbe, ne számítsunk mondjuk a legészakibb városokban ringó kalászosokra. A kereskedelem fejlődésével több hajóra is szükségünk lesz, javítani kell a meglévő bárkákat, tengerészeket és katonákat kell felvennünk az egyre fogyó legénység helyére, no meg némi hadigépezettel is el kell látnunk hajóinkat, ha távolabbi vizekre merészkedünk. A tengeri csatákat lebonyolíthatjuk manuálisan is, nagyjából dupla vagy semmi alapon – a gép tutira ügyesebb lesz nálunk. Mindenesetre ezek az akció-betétek jót tesznek a monoton kereskedelmi résznek, csak éppen könnyen lefelé ívelhet pályánk, ha nem vigyázunk. A saját dolgaink alakulása mellett a városok véleményére is kell adnunk, hiszen építhetünk jóléti építményeket, rendezhetünk fesztiválokat, ásathatunk kutakat és még egy halom dologgal javíthatjuk a munkakedvet. Lehetetlenség lenne az összes lehetőséget felsorolni, a tutorial azonban melegen ajánlott a profi játékosoknak is.

A véleményem pedig egyértelmű, hiszen vérprofi programmal van dolgunk, mind a játékmenet, mind a grafika területén. Nem hiányoznak a poligonok, a forgathatóság és a csillogó lensflare effektek, egyszerűen úgy jó, ahogy van. Igaz, kicsit álmosító és unalmas is lehet a dolog, ha nem szeretjük az ide-oda hurcolászós, kombinálós játékokat, azonban ebben a kategóriában keresve sem találhatunk jobb programot, mint a Patrician 2-t.

Bear™

ÉRTÉKELÉS

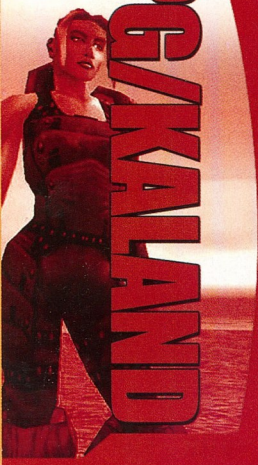
MINIMUM CONFIG: PII-233, 32Mbyte RAM, 200 Mbyte HD

JAVASLAT: A tökéletesebb hatás kedvéért nem árt a PII-450 feletti proci és minimum 64 Mbyte RAM. Az igényesek 3D kártyával is megtoldhatják a fentieket, nagyot dob a látványon, no meg nagyobb felbontásban is játszható így.

A zenék
A komplex játékmenet

Egy-két apróbb kényelmi funkció hiányzik

92%



ARCHMAGE: STABAT MATER

▸ MÉG NINCS ● MARITEL ● WWW.MARITEL.COM ◂

Az online szerepjátékok nagyjai, az EverQuest és az Ultima Online, mellé hamarosan egy újabb trónkövetelő fog felsorakozni, ugyanis a koreai illetőségű Maritel már javában készíti szervereit a majdan megjelenő programja, az Archmage: Stabat Mater játékosainak gyilkos rohamaira.
A kezdetek kezdetén, amikor Grunhild varázslatos világa még csak kopár, terméketlen vidékként szerepelt a bolygó atlaszaiban, egy Mator névre hallgató lény felfedezte a mágia tudományának 5 forrását. Több száz évvel később, mikor már végleg megunta a szent forrás mibenlétének vizsgálatát, 5 hatalmas varázslóra bízta különleges hagyatékát (akik később rendre kisebb-nagyobb, egymás ellen irányuló katonai tömböket alakítottak), majd messzi tájak felé vette útját, mondván, visszajön, ha majd az emberiség szükségét érzi. Minő véletlen, ez pont hősünk, Ben rabságának végére tehető, amit szeretett húga megmentése közben elkövetett dezertálásért róttak ki rá (azt csak halkan jegyzem meg, hogy mindez hiábavaló volt, tekintve, hogy húga időközben meghalt).
Körülbelül itt vesszük át karakterünk irányítását, hogy bosszúszomját a kegyetlen gyilkosok vérével csillapítsuk. A fejlesztők mindezt ráadásul egy teljesen interaktív kezelőfelülettel kívánják szemünk elé tárni; a hangfelismerő rendszernek köszönhetően egyetlen szavunkra tűzlabdák ezreit kelthetjük életre, vagy portálok sziluettjeit jeleníthetjük meg, a nyomásérzékelő rutin által pedig gombnyomásaink időtartamától függően mérhetünk az ellenfeleken egy erősebb, de lassúbb, vagy gyengébb, de egyúttal gyorsabb csapást.

49 ... Story of Forestia
50 ... World of Warcraft
52 ... Baldur's Gate 2: The Darkest Day (MOD)
53 ... Ominous Horizons
54 ... Throne of Darkness
56 ... Casanova
57 ... Pool of Radiance

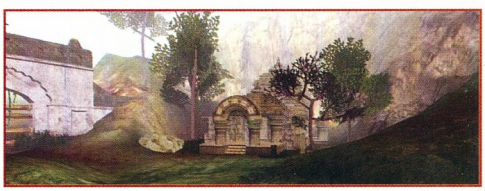
TARTALOM

1. Diablo II: LoD	Blizzard
2. Baldur's Gate 2	Interplay
3. Planescape Torment	Interplay
4. Diablo II	Blizzard
5. Icewind Dale	Interplay
6. Discworld Noir	GT Interactive
7. Anachronox	EIDOS Interactive
8. Arcanum	Sierra Studios
9. Deus Ex	EIDOS Interactive
10. Final Fantasy VIII	SquareSoft

TOP 10

Divine Divinity	2002/02	CDV
Freedom Force	2002/02	Electronic Arts
Heart of Stone	2002/03	EIDOS Interactive
Grom	2002/04	CDV
Hitchhiker's Guide to the G.	2002/04	Pan Interactive
Arx Fatalis	2002/05	Fishtank
The Elder Scrolls III	2002/05	Bethesda
Third World	2002/05	XYZ Team
Broken Sword III	2002/06	Revolution

ELŐREJELZÉS

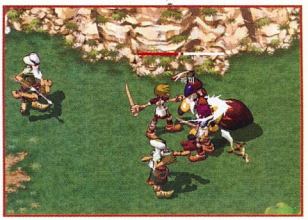


ATMA

THE MYTHIC LIGHT OF INDIA

▸ MÉG NINCS ● VINAYAK 4DGAMES ● WWW.4DGAMES.COM ◂

Aki azt gondolta eddig, hogy az Epic Entertainment Unreal-engine-jét csak tisztán first person shooter, illetve egyéb akciódús program megalkotására lehet használni, az a következő pár sor után bizonyosan változtatni fog filozófiáján, hiszen a Vinayak 4D Games hamarosan egy, az Unreal grafikus motorcsalád legújabb tagjával, az Unreal Warfare-rel meghajtott kalandjátékkal fog előállni, melyet az Atma: the Mythic Light of India névvel látott el. Különlegessége azonban nem (csak) FPS mivoltában rejlik, sokkal inkább célkitűzéseiben, tekintve, hogy India – számunkra talán kissé idegennek ható – mitológiájába burkolt fordulatos történetvezetésével és furfangos rejtvényeivel a szépemlékű Myst örökébe óhajt lépni (persze nem kell túl naivnak lenni, a hangsúly akkor is az engine adta gyönyörű robbanásokon és különféle speciális effektusokon lesz...).



STORY OF FORESTIA

▸ MÉG NINCS ● ARAIDC ● WWW.FORESTIA.CO.KR ● ONLINE/LAN JÁTÉK ◂

EGY KOREAI FEJLESZTŐCSAPAT ELEDDIG KEVÉSSÉ ISMERT JÁTÉKA, AMELYBEN FŐSZEREPHEZ JUTOTTAK A RAJZFILMSZERŰEN MEGRAJZOLT KÖRNYEZETBEN... A BOGARAK

Nem tagadom, egy kicsit meg voltam lepődve, amikor arra kértek, írjak egy bemutatót erről az MMORPG-ről, hiszen ez idáig nem hallottam róla egy szót sem. Ezen nincs is mit csodálkozni, hiszen a program egy az egyben koreai fejlesztés. Az ARAIDC Co. 1999-ben alakult Szöulban, ahol jelenleg majd' százan dolgoznak az éppen futó négy-öt projecten.

Amint azt sokan tudják is, Koreában üzemel a legnagyobb játékosszámmal rendelkező MMORPG, valamint meglehetősen népszerűek az online játékok (Diablo 2 játékosok pontosan tudják, miről is beszélek :-)). Ennek megfelelően az ilyen típusú játékok is egy kicsit mások az általunk megszokottaktól. Erre nagyon jó példa a Story of Forestia, ugyanis az erőszakos cselekményeket igyekeztek a lehető legjobban lecsökkenteni.

A történetben minden játékos egyfajta bogárként vesz részt. Ez elsőre egy kicsit furcsának tűnik, de aztán kiderül, hogy nem nagyon vészes a dolog, hiszen inkább kicsi, félig emberi alkattal rendelkező fantázialényekről van szó. A programban debütál először az online játékok között az ún. MPS (Muli-Scenario Progress), ami azt eredményezi, hogy a játékosok a küldetéseket különbözőképpen fejezhetik be, és ennek megfelelően fogják a következőt megkapni. Ezzel rögtön elérték azt, hogy a játék többször, ismétlések nélkül elkezdhető. Hogy ez valójában hogyan működik, arra később kapunk hiteles választ.

A karakterek megformázása esetén először a „jópofa" és a „kis aranyos" jelzők jutottak eszembe, valamint az, hogy inkább a fiatal korosztálynak készítik a játékot. Összesen tizenkét különböző kis izé :) közül választhatjuk ki a nekünk tetszőt. Néhány közülük már ismert.

Vivő (fencer): ő a nehézfiú, aki a kardnak (késnek és a lándzsának) is mestere, ámbár sohasem használja gonosz dolgokra tudását. Bátor és magabiztos, tisztaszívű harcos.

Idéző (summoner): ártatlan kislánynak kinéző karakter, azonban mindenféle idézésnek, rontásnak, átváltoztatásnak mestere – a boszorkány szó jobban illik hozzá. Fegyverként csupán varázslatait használja, ám ez bőven elegendő.

Táncos (dancer): teljesen tiszta jellemű, a jó oldalon álló figura. Érdekes módon táncával képes gyógyítani és sebeket okozni. Azt hiszem, a szokásos papi kaszt megfelelője.

Íjász (archer): sötét, villámgyors szemek és kezek jellemzik, melyek halálossá teszik bárminemű célzófegyverrel a kezében. Ennek ellenére mint meleg szívű karaktert említik, tehát a jó oldalhoz tartozik.

A harci képességekre szükségünk is lesz, hiszen Forestia nem minden lakója olyan békés, mint amilyenek mi vagyunk (igaz?). Természetesen az ellenfelek is miniatürizált rovarvilágunkból kerülnek ki. Találkozhatunk hangyákkal, tüskéshátú bogarakkal, skorpióval, vagy akár tarantellával is, persze csupán a jelenlegi ízelítő a játékból és még sok-sok rosszfiú kerül elő az alkotók képzeletéből.

A többjátékos programok egyik alappillére a játékon belül kiépíthető szociális és társadalmi rendszer. Ebben a tekintetben ezidáig azt tudhattuk meg, hogy a játék guild-alapú lesz, és elsősorban a kooperatív játékmenetet fogják támogatni. Ez nem meglepő, hiszen majd' minden MMORPG erről szól. :))

A grafikát legjobban a rajzfilmszerűség jellemzi, ámbár teljes egészében renderelve lett a képi része, amit a meglehetősen egyszerűen elnevezett Cartoon Rendering Method biztosít. A színek között a világosak dominálnak, ezzel is megteremtve azt a könnyed, meseszerű hangulatot, amit a játék sugároz. A képeken látható koreai feliratok ne rémisszenek el senkit, hiszen angol verzió is készül, amit valószínűleg mindenki jobban értékel majd, mint a keleti írásjelek szövevényét.

Az eddigi kép alapján, amit a szorgos koreai weboldal-készítők elénk tárnak (nagyon pöpec, Flash 5 alapú cucc), egy meglehetősen érdekes és újszerű programmal találjuk szembe magunkat. Ez persze nem gond, hiszen egy kicsit felfrissítik a bal egérgomb nyomogatásában kimerült agyi tevékenységünket, valamint utat nyitnak a fiatalabb korosztály felé is, de a korosabbak is szórakozhatnak ebben a jópofa világban.

Ch00ler

WORLD OF WARCRAFT

A KÉPZELET ÚJ VILÁGA

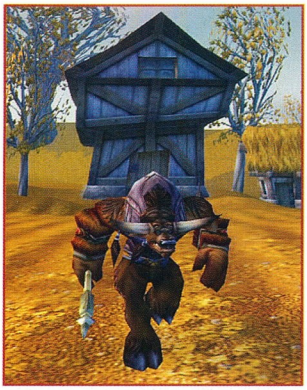
BLIZZARD ENTERTAINMENT ● BLIZZARD ENTERTAINMENT ● WWW.BLIZZARD.COM/WOW/ ● ONLINE/LAN JÁTÉK

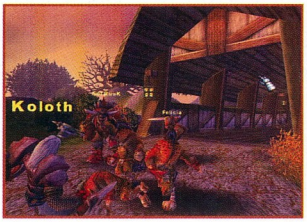
WARCRAFT - EGY KICSIT ÚJ KÖNTÖSBEN, AVAGY A BLIZZARD EGY TELJESEN ÚJ KATEGÓRIÁBAN BONTOGATJA SZÁRNYAIT

Telik-múlik az idő, közben egyre újabb és újabb programok látnak napvilágot, egyre újabb és újabb történeteket élhetünk át kedvenc programjaink sokadik részével. Pontosan ezt érezhettük eddig a Warcraft sorozattal, hiszen az első két rész és a kiegészítők sokunk számára jelentették a biztos kikapcsolódást és az önfeledt játék örömét. Talán ezt fogja jelenteni a jövő év elején megjelenő harmadik rész is, de amiről most szó fog esni, az nem más, mint a Blizzard első lépése az MMORPG-k világába. Ez pedig, mint az idei ECTS egyik vasárnapján kiderült, a World of Warcraft nevet kapta.

Ha valaha is szerettük volna elképzelni, milyen lehet a Warcraft világában élni, akkor ez lesz a megfelelő program számunkra, mivel a készítők a legteljesebb mértékben az eddig stratégiai változatok alapján elénk táruló világot veszik alapul. Így sok-sok kaszt, helyszín ismerős lesz, csak egy „kicsit" más nézőpontból. Ez jelen esetben az első személyű és a harmadik személyű nézetet jelenti. Innen nézve fogjuk majd Lordaeront és Azerothot bebarangolni. A terület hatalmas, a kihívás sem kisebb, hiszen a különleges küldetésrendszernek köszönhetően az egyes küldetések időtartama az órányi tartománytól kezdve a több hetes távlatokig vezet. A nagy területek természetesen zónákat jelentenek, mivel gépünk nem tudja egyszerre betölteni az egész vidámparkot (igen, még a giga RAM-unkba sem :)). A megfelelő programozás persze itt is csodákat eredményez, így a legutolsó tesztek szerint (nem Blizzard info!) a mostani verzió már képes csupán ici-pici zökkenéssel zónákat váltani. Aki játszott már MMORPG-vel, az tudja, hogy ez milyen sokat jelent.

A történet maga a Warcraft III után négy évvel kezdődik, amikor inkább lehet romokról beszélni, mint csodás városokról, amikor az egyes birodalmak sebeiket nyalogatva próbálnak újra az élre törni a (talán) soha véget nem érő harcban. Ebből rögtön kiderül, hogy legalább három faj közül választhatunk: ember, ork, tauren. Ez utóbbira leginkább a minotaurusz-forma jellemző kinézet szempontjából, ámbár nomád törzsekbe tömörülve élik életüket a távoli síkságokon. Közelebbről a harmadik részben ismerhetjük meg őket. A pár sorral feljebb említett „legalább" szó nagyon is helytálló, hiszen éppen e sorok írása előtt derült ki nem sokkal, hogy egyéb játszható fajokra is számíthatunk. A helyzet az, hogy a Blizzard nem akar semmi olyat ígérni, ami nem biztos, így elég kevés az ilyen témájú információ. Ezen nagyon nem kell





csodálkozni, hiszen a Warcraft III is alaposan megváltozott az elmúlt fél év során.

A játék tervezésekor azt a szempontot tartották elsődlegesnek, hogy az ember ne unja magát halálra, mindig legyen valamit csinálni, ne legyenek a több perces értelmetlen várakozások, akár egy-egy félórára is érdemes legyen „beugrani". Ennek megfelelően inkább akció/RPG-játékról beszélhetünk. Ez ne rettentsen vissza senkit, nem Diablo 2 Online lesz az alcím. :) Bár a tárgykezelési rendszerben hasonlóságokat vélek felfedezni, azaz itt is lesznek nagyon ritka tárgyak, tárgy-szettek, amiket nem lesz egyszerű begyűjteni. De ha már egyszer megvannak, karakterünkön mindenki látni fogja, hogy pl. nem egy sima acélkarddal rohangál. A játékos-játékos elleni küzdelem, népszerű nevén PvP egyfajta opcióként fog jelentkezni, így ha nem kívánunk ilyenben részt venni, akkor egyszerűen kikapcsolhatjuk. Az ilyen irányultságú játékosoknak külön terület lesz fenntartva a harcra.

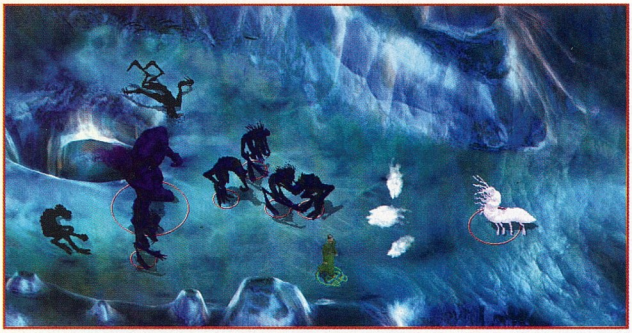
Ahogy már említettem, választható kasztjaink egy része az eddig már előfordult egységekből kerül ki, emellett lesznek olyanok is, amelyek speciálisan csak itt fordulnak elő. Fejlődésünket a küldetések megoldása, a szörnyek gyilkolászása jelenti, de közösségi megmoccanásokért is kapunk pontot. Ha már pontokról beszélünk: a játékban a szintalapú és a képzettségalapú RPG-k jó tulajdonságait igyekeznek egybegyúrni, azaz: gyűjtögetjük a tapasztalati pontokat, majd ha szintet lépünk, akkor választhatunk, mely képzettségünket fejlesztjük (szóval gondoljunk erősen a D2-re :)). Az utóbbiakat pedig a kasztunk szabja meg elsősorban, de megfelelő mentor megtalálása esetén egyéb irányokba is elmozdulhatunk. Esetleges elhalálozásunkkor nem történik tragédia, nem érzünk furcsa nyomást sem a tarkónkon, sarkallva, hogy darabokra szedjük a gépünket a sarokban tárolt fejszével. Nem. Egyszerűen minden felszerelésünkkel együtt újjáéledünk, azonban bizonyos hátrányok érnek majd minket, de nem olyan mértékűek, hogy kárt szenvedjen eddigi munkánk, kedvenc karakterünk. Az újjáéledés helye pedig az utoljára meglátogatott útjelző, amit itt csak mint bindstone-t emlegetnek.

A grafika természetesen teljes háromdimenziós megvalósításban fog tündökölni, aminek részét képezik mind a nagy poligonszámú karaktermodellek, mind a kidolgozott textúrák. A karakterek kinézetének főleg a mi képzeletünk fog határt szabni, mivel majd' minden testrészt egyedire alakíthatunk. A színpaletta teljes egészében az előző részekből származik, így az eddig közölt képek főleg nyár végi, őszi hangulatot árasztanak magukból. A megjelenítés ezzel együtt csodásnak tűnik, a fejlesztés még eme viszonylag korai szakaszában is. Ehhez hozzátartozik az a dolog, hogy bizony kell egy 3D-t támogató videokártya, de manapság már az a művészet, ha valaki olyat tud találni, amin ez nincs rajta. :) A Blizzard a kártyák egész skáláját kívánja támogatni, úgyhogy aggodalomra semmi ok.

A Blizzard ideológiájának része az is, hogy egy játékot kezelés szempontjából a lehető legegyszerűbbre készítsenek el. Erre nagyon jó példa a Diablo 2, melyet pár billentyűvel és egy egérrel nagyon hatékonyan lehet irányítani. Ez a trend itt is érvényesül, azaz az egér az adott cselekvési lehetőségnek megfelelően módosul. Harc, varázslás, kapcsolók, tárgyak mozgatása, felvétele mind ide tartozik. Apropó, varázslás – eddig nem sok minden derült ki ebben a témában, de az már biztos, hogy lesznek egyéni és rituális varázslatok. Ez utóbbi az érdekesebb, hiszen több játékos kell hozzá a megfelelő felkészültséggel. A legnagyobb varázslatok valószínűleg ebbe a kategóriába fognak tartozni, és amihez már 10-12 mágus kell, az nem lesz piskóta. :)
Másik fontos dolog, hogy a játékos a lehető legjobban tudjon magára a játékra figyelni, azaz a képernyőn mindig csak a legfontosabb információk legyenek. Ezért a chat ablakában megjelenő információ mennyisége lecsökken, helyette a képernyőn magán fog ideiglenesen megjelenni az infó, pl. a sebzés. Így nem fogunk semmi fontosat elmulasztani azért, mert éppen a harcra figyelünk.

Eme kis bemutató végére kívánkozik két tény. Az egyik, hogy, mint minden MMORPG, a WoW esetében is havonta kell fizetnünk a játékért. Pontosabban a szerverhasználatért és a folyamatos háttérfejlesztésekért. Remélem, a Blizzardnak most már elegendő tapasztalata van a szerverek terén (D2 gamerek arca kezd elsötétülni :-)). A másik dolog, hogy terveznek platformra is megjelenést, azaz lehet, hogy éppen X-boxon lógó haverunkkal fogjuk a kalandokat kergetni a Warcraft világának eme újabb megvalósításában.
Részemről a programnak teljes sikert jósolok, amivel százezrek fognak játszani nap mint nap. Jövő év végén csupán egy konkurense fog akadni, ennek neve: Star Wars Galaxies...

Ch00ler



BALDUR'S GATE II

THE DARKEST DAY

▸ NINCS ● TEAMBG ● WWW.TEAMBG.NET/TDD/ ◂

NEM KELL EGY KIEGÉSZÍTŐNEK HIVATALOSNAK LENNIE AHHOZ, HOGY JÓ LEGYEN, ÁM EBBEN AZ ESETBEN FELMERÜLHET NÉHÁNY KISEBB(?) PROBLÉMA IS...

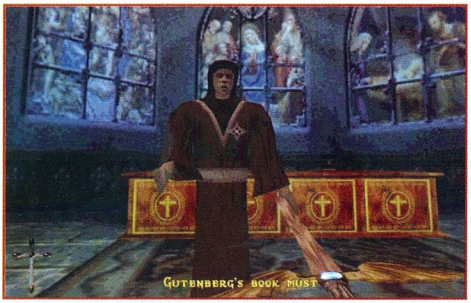
A szerepjátékosok nagy álma vált valóra, mikor a Baldur's Gate első része megjelent. Ez főleg azért volt, mert ez volt az első igazán remekül megvalósított – az AD&D nevű világszerte méltán híres szerepjáték-szabályokra alapuló – számítógépes RPG. A hatalmas bejárható területekkel, véletlenszerű találkozásokkal, gyönyörű varázslatokkal (és még sorolhatnám, mi minden mással) mindenki szívébe hamar belopta magát. De nem csak a külső volt jól kivitelezett (az akkori viszonylatban), hanem a történetre is komoly hangsúlyt fektettek. Azóta kiegészítők sora és más hasonló játékok jelentek meg (Icewind Dale, Planescape: Torment), majd pedig a várva várt második rész, melyhez már egy kiegészítőt is kézhez kaptunk az Interplay-Bioware párosnak köszönhetően. Most pedig, amikor még alig hevertük ki a Throne of Bhaal-ban végigizgult kalandokat, kardunk markolata még ki sem hűlt a harcok után, amikor egy újabb kiegészítő kecsegtet minket új küldetésekkel. Így hát kénytelenek leszünk kiköszörülni kardunkon a csorbákat, memorizálni a varázslatokat, és ismét harcra indulni a gonosz ellen.

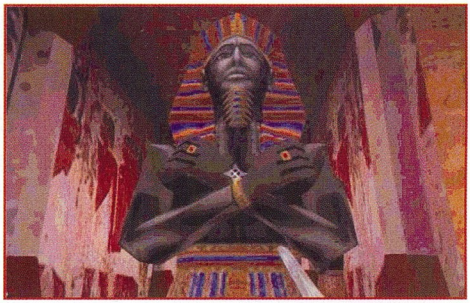
A The Darkest Day, habár egy nemhivatalos kiegészítő, ám a beígért dolgok tudatában ez szerintem senkit nem fog érdekelni, mikor például Dávid és Góliát módjára egy szál parittyával a kezünkben egy Küklopsz szeme elé kerülünk (persze, ilyen nem lesz, de küklopszra azért számíthatunk). Néhányan úgy döntöttek, hogy összeülnek, játszanak egy kis Baldur's Gate II-t, közben iszogatnak, s ha már ilyen jól összejöttek, nekiálltak egy kiegészítő készítéséhez. Fél év múltán számos nehézségen túljutva megszületett a mű: a The Darkest Day. Azért ezt a címet viseli, mert az alapszituáció szerint egy sötét felhő száll át a kontinens felett, ami nem egy nyári záport hordoz magával, hanem a pusztító halált. Ennek a felhőnek az okát kell kideríteniünk kalandorainkkal, és természetesen meg kell állítanunk azt. Emellett számos kisebb küldetésben lesz részünk, miközben bejárjuk a nyolc új területet a térképen.

Sok új dolog várható a programtól viszonylag kicsiny mérete ellenére (felinstallálva 500 MB), mint a rengeteg új varázslat (170!) és felszerelési tárgy, szörnyek, melyek elkészítéséhez más játékokat vettek alapul, hogy „eredetibbek" legyenek (van dracolich, láva-, víz-, és villámelemental stb.). Valamint néhány NPC is bekerült, amelyek közül egy pár a Baldur's Gate első részéből már ismerős lehet annak, aki játszott vele. Így nem csoda hát, ha a készítők több mint 30 órányi játékidőt ígérnek, ami azért nem olyan kevés.

Max Schnur – aki az egyik fő tervezője volt a TDD-nek – nem palástolta azt a tényt, hogy a kiegészítővel játszva az NPC-k között lesznek nem éppen jó jelleműek is, és bevallotta, hogy ha a karaktereink is gonosz jelleműek, akkor sokkal több lehetőségünk lesz a dolgok megoldására a játék folyamán. Azt mondta, ez azért van így, mert a való életben is több mindent el tudnak érni a rossz emberek, mint a jók (elég érdekes egy felfogás). Mindenesetre egy próbálkozást megér a TDD kiegészítő, még ha hagy is némi kívánnivalót maga után. Egyetlen dolog lesz, ami miatt viszont lehet, hogy nem fog nagy sikernek örvendeni, ez pedig a történet. Már pedig a BG-nek ez volt eddig a fő mozgatórugója. Az alkotóknak - mivel nem tudtak egyetlen híres írót sem felkérni (sem kisebbet) - maguknak kellett meggyűrkőzni ezzel a nemes, ám annál nehezebb feladattal. Ugyanez volt a hangokkal is, így beszélgetéseket ne várjunk a progiban, mivel nem tudtak jó „hangokat" szerezni. De talán elnézhetjük ezeket a hibákat, hisz tartsuk szem előtt, a TDD-t nem a Bioware fejlesztette, ám attól még okozhat néhány kellemes órát.

Ch00ler





OMINOUS HORIZONS

▸ N·LIGHTNING SOFTWARE ● N·LIGHTNING SOFTWARE ● WWW.N-LIGHTNING.COM ◂

EGY FANTASY-FPS, MELYBEN A BIBLIA OLDALAIT KELL ÖSSZEGYŰJTENÜNK. ÁM NEM LESZ KÖNNYŰ DOLGUNK, HISZEN LEGFŐBB ELLENFELÜNK MAGA A SÁTÁN.

Nem vagyok egy nagy FPS-rajongó, így kissé félve indítottam el az Ominous Horizons-t. Nyugtató gyanánt fölelevenítettem magamban a beharangozott „egyéb jellemzőket" – rejtvények, küldetések, morális döntések stb. –, melyek elméletileg kellőképpen kiemelik majd az OH-t a tucattermék kategóriájából. Aztán elkezdtem játszani, és megvallom, kínosan éreztem magam, mert jó ideig úgy tűnt, megszületik a PC.GAMES egyik első, 50% alatti értékeléssel záródó cikke. Az alábbi sorok arról árulkodnak, hogy miképp sikerült a Vészjósló horizontok számára aprócska kis százalékpontokat összekapargatva egy kevésbé lesújtó eredményt kihoznom.

Sajnos ehhez azonban elengedhetetlen, hogy a negatívumokkal kezdjem, melyek szép számmal akadnak. Az induló képsorokat és a kellemes zenével alátámasztott menüt követően ugyanis szemünk elé tárul hősünk – egy lovag – „bázisa", a falu. Az épületek még úgy-ahogy megfelelnek, de az NPC-k láttán kénytelen-kelletlen elborzadunk. Természetesen semmiféle interakcióra nem képesek, mindössze a hatókörükbe került főhős hatására előadják alapértelmezett szövegüket. Ekképp csevegnek el községünk minden (azaz kb. 5) lakójával, élükön a pappal, aki nem haboz minket, a Lovagot megbízni a nagy feladattal: a Gutenberg-Biblia nyomatait ellopták, e nélkül pedig nem tudjuk terjeszteni a Szent Írást. A tolvaj egy átlagos semmirekellőnek tűnik, de hamarosan kiderül, hogy bizony maga az Ördög cselekedett a nyomdász – és az egész emberiség – ellen.

Küldetésünk teljesítése során bejárjuk a fél világot (pl. Skóciát, Egyiptomot), ám az elfogadhatóan kivitelezett tájakon kívül kevés örömet lelhetünk a kalandozásban. Szinte minden pályán csak egyféle ellenséggel ütközhetünk meg (ha nem számítjuk az adott szint végén álmosan várakozó "főszörnyet", mely csatlósainál is gyatrább megjelenítéssel büszkélkedhet), s tehetjük ezt összesen 3 fegyver segítségével (kard, számszerű, bot). Sajnos ezek kevéssé térnek el egymástól, pl. a kardunkkal is csak lőni tudunk (lovagunk ráadásul a gombjánál fogva mindvégig nyílegyenesen előre tartja a szent fegyvert), viszont a számszerűjhoz és a bothoz többféle lövedéket is beszerezhetünk (fagyasztó-, lassító-, robbantótöltetek). A szörnyhiányt, illetve az automap nélküli bolyongások monotóniáját a készítők pár rejtvénynek titulált, olykor ötletes ügyességi rész bevezetésével próbálták enyhíteni. Ilyenek az összezáródó tüskés falak, az óriási inga, mely kiüti a folyosóra bemerészkedő delikvenst, vagy a homokkal feltöltődő terem, melynek plafonján a sok nyílás közül csak egy kínál menekülést kétségbeesett lovagunknak. Ezekkel ideig-óráig elbíbelődik az ember, viszont általában nem tudnak elégséges többlettel szolgálni.

A végére hagytam a játék filozófiai hátterét, pedig ez sok-sok dologra magyarázatot ad. Az N'Lightning (azaz "enlightening" – megvilágosodás) ugyanis egy jóindulatú FPS-t akart létrehozni, ennek szellemében az Ominous Horizons-ban nincsen vérontás, belezés, látványos elhalálozások és talán a szörnyetegek is ezért ennyire leegy-szerűsítettek. Nem mellékes az sem, hogy a gyógyitalok szerepét bibliai idézeteket tartalmazó tekercsek töltik be (az „opciók" alatt három Bibliafordítás közül választhatunk, ez azért jelzi, hogy ezeket a bölcsességeket nem csak a móka kedvéért citálják unos-untalan). Ezek a vonások elegendőnek bizonyultak ahhoz, hogy az erőszak alapján kategorizáló ítészektől megkaphassa az „enyhe" minősítést, ám néhány helyszín hangulata miatt én mégsem tartom jó ötletnek, hogy gyerekkorú ifjaink a Vészjósló horizontok égisze alatt kapjanak kedvet a Bibliához.

Crowie

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 266Mhz, 64MB RAM, 3D-s videokártya 8MB memóriával, DirectX 8, DivX codec, Win9x/ME/2000

JAVASLAT: PII 300Mhz-es processzor, 16MB-os videokártya, ám ez utóbbi sem fog sokat javítani a megjelenésen

Helyenként ötletes akadályok

Elavult grafika
Kevés és ronda ellenfél
Kevés fegyver

61%

THRONE OF DARKNESS

▸ SIERRA ● CLICK ENTERTAINMENT ● THRONEOFDARKNESS.SIERRA.COM ◂

A THRONE OF DARKNESS MINDAZT KÍNÁLJA, AMIT A DIABLO IS KÍNÁLT ANNO, ÁM KÉRDÉSES, HOGY NEM HIÁNYZIK-E VALAMI MÁS IS AHHOZ, HOGY JÓ JÁTÉKNAK KIÁLTHASSUK KI?!

Diablo. Ennek az egy szónak a leírásával tulajdonképpen majdnem mindent elárultam a Throne of Darkness-ről, amit tudni érdemes. A fennmaradó két oldal megtöltéséhez nem kellene mást tennem, mint felsorolnom azokat az eltéréseket, melyek a nagy elődtől valamelyest megkülönböztetik a Sötétség Trónját. Ez azonban még jóindulattal is snasszna és száraznak volna nevezhető, így a további ügyködésem megsegítése végett még egyszer felhívnám a figyelmet a hasonlóságra, remélve, hogy ezek után nem kell minden gondolatfoszlányom végére sajátos „kocsivissza-jelet" biggyesztenem – mely kb. abban merülne ki, hogy „node kérem, ilyet már láttunk… a Diabloban!" –, s így önálló egészként kezelhetem a ToD-ot.

A sztori

Történetünk helyszíne a XVI-XVII. századi Japán, helyesebben annak egy képzeletbeli változata, melyet kitalált, illetve mitologikus lények népes táborával dúsítottak. Sajnálatos – és mondom mindezt annak ellenére, hogy nem tartozom a keleti kultúra legnagyobb rajongói közé –, hogy a felkelő Nap országa sem menekülhet el a popularizáló és sablonosító játékipar mindenhol a hasznot leső szereplői elől. E rossz tendencia további boncolgatása helyett röviden ismertetném a sztorit. Adott egy ságun: Kira Tsunayoshi, akinek ősei jóravaló ságunok voltak, ő viszont tékozló és nemtörődöm uralkodó. Népe, követve példáját, a munka helyett szintén tékozol és „nemtörődik". Az istenek ezt látva igencsak megharagudnak Tsunayoshira, és megsúgják neki, hogy közeleg a halála. Az ijedt Kira ezernyi dologgal kísérletezik, hogy elkerülje a véget, míg egy szerzetes segítségével ez sikerül is neki: örökéletű lesz, viszont megszállja őt a „Sötétség Ura, Pusztítás Démona, Maou-Hakaiki Zanshin" (ha már a gonoszságnál tartunk: ez a dolog itt a démonnal… hát ez valami félelmetesen eredeti!). Az újjászületett vezér zászlajára tűzi egykori szerepjátékos csapatom híres kétsorosát, miszerint „Üssünk, verjünk, romboljunk, égessünk és gyilkoljunk", majd ehhez híven cselekszik. Mire megkapjuk az irányítást, már csak 4 klánnyi harcos maradt talpon, ráadásul egy látványos intró után ezekből is csak 7-7 (mindenre elszánt) szamuráj néz szembe a zord Zanshinnel. Esélyeinket az a lehangoló tény sem javítja, hogy első mecscsünket „otthon játsszuk", hiszen az ellen „már a spájzban van" (azaz épp ostromolja lakhelyünket).

A játék maga.

Látszólag remek húzás, hogy 4 klán közül választhatunk (Oda, Mori, Tokugawa, Toyotomi – valóban léteztek), ám utóbb kiderül, hogy a játék folyamán mind a négyhez el kell látogatnunk. A történet ugyanaz, így a gyakran hangoztatott replay value („újrajátszási érték", mely azt takarná, hogy egy esetleges második, harmadik stb. nekifutás mekkora élményt nyújt az első végigjátszáshoz képest) mit sem nő ezáltal. A ToD-hez való hozzáállásunkat viszont pozitívan befolyásolhatja a feltűnően(!) rövid töltési idő. Egyszerűen elképesztő, hogy milyen gyorsan képes a program behozni az új helyszíneket, egy átlagos gépen sem tart az egész tovább 3-5 másodpercnél. A megszokott izometrikus nézetben három szamuráj áll harcra készen, ábrázolásuk enyhén rajzfilmszerű – itt nem karikatúrákra, inkább a Disney-féle kevés színű, de jól megrajzolt alakokra kell gondolni. Szó mi szó, nekem ezek a figurák elnyerték tet-

szésemet, és nem éreztem kontrasztot köztük és az egyébként szép háttér között. Kevésbé keltette föl figyelmemet a zene, mely az átlagos hanghatások alatt szól csöndesen, és azon kívül, hogy ott van, nem mondható el több jó róla.
A program újdonsága, hogy a fent említett hét szamuráj mindegyikét irányíthatjuk, ők név (vagy inkább osztály) szerint: a vezér, a brick (harcos), a berserker, az íjász, a kardművész, a varázsló és a nindzsa. Mindegyiküknek vannak gyengéi és erősségei is, ezek azonban gyakorta nem állnak egymással egyensúlyban, itt főként az életerőszegény tagokra gondolok, akik elég rossz elhalálozási mutatókkal rendelkeznek. A karakterlapokra tekintve ismerős címszavak köszönnek vissza: erő, ügyesség, vitalitás, életerő, illetve az intelligencia, és a mana megfelelőiként a ki és a kí-pont (a „kí" megnevezés ellenére a mágiarendszer is szokványos). Ezek kezdéskor kb. 25-től 120-ig terjednek, a játék végére persze a csillagos eget is elérhetik. Magányosan árválkodik a vonzerő, mely vásáráskor nyújt segítséget az árak lealkudásában. A képességek fejlesztése szintenként 6 pont elosztásával történik, illetve külön pontokból erősíthetjük varázslatainkat, ezért mondhatjuk, hogy nem kötött kasztrendszerrel van dolgunk, bármelyik emberünkből faraghatunk bárkit. Sajnos azonban bizonyos karakterek hajlamosak jobban fejlődni, mint a többiek, ez a tapasztalati pont (XP) nem dokumentált elosztási rendszerére vezethető vissza, mely föltehetően az adott lényre az utolsó csapást mérő hősnek adományozza a pontok javát. Így a varázslónk, nindzsánk és nagy vonzerején kívül semmi plusszal nem bíró vezérünk könnyen elmaradhat a fejlődésben, s ez akár többszintnyi különbségben is testet ölthet. Mivel egyszerre csak 4 szamurájjal lehetünk, így próbálhatjuk a társak szintjére emelni „szinttelen" barátainkat (az erősek pihentetésével), de ez egy idő után meglehetősen idegőrlő dolognak bizonyulhat.

Az aktuális négyesünkből teljes egészében csak egy embert irányítunk, a többiek a beállított taktika alapján a gép jótékony utasításait követik. A taktikai elemek testre szabhatók, bár az alapértelmezésként legyártottak (melyek mindenféle állatok – majom, tigris, sáska – neveit viselik) is használhatók. Jó megoldás, hogy mi adhatjuk meg, hogy a kvartett milyen formációban szálljon ringbe, az adott tagok milyen típusú támadásokkal (közelharci, távolsági fegyverek, varázslatok) örvendeztessék meg az ellenséges csapatokat, viszont óriási ballépés, hogy a varázsigékből egy taktikai felállásnál csak egyet választhatunk ki mágiával operálni kívánó karakterünk számára. Súlyosnak minősíthető az a hiba is, hogy formációnk nem vált irányt, azaz, ha pl. V-alakba rendeződtünk, akkor a V nem forog, amíg rá nem kattintunk ismét a taktikára, majd a megfelelő irányra…

Az első pengeváltásokat követően minden bizonnyal megsebesülnek hőseink, ekkor kitapasztalhatjuk a daimio, klánunk vezetőjének mágikus hatalmát. Az alábbi érdekes dolgokra képes a tiszteletreméltó öreg (aki amúgy egy kattintással elérhető): a hét szamuráj bármelyikét bárhonnan hazateleportálhatja, vagy „otthonról" csatába küldeni az éppen pihenő harcost. Szentélyében az illető életerejét és kíjét is automatikusan regenerálja, vagy ha már halottan érkezett, akkor a jó daimio föl is támasztja. Ez erejének jelentős részét elviszi, de kb. 1 perc alatt ezt ő maga is „visszaépíti". Az első küldetés után egy 'B' gomb lenyomására előhívja a kovács (blacksmith) menüjét, vagy 'P' gombra a papot (priest) teszi számunkra elérhetővé. E két jótevőnél elszórhatjuk a csontvázak (farkasok, akármik) által eldobált aranyainkat.

Talán a legnagyobb bakit ezeknél az „üzletembereknél" találjuk: saját tárgyainkat nem adhatjuk el! A kovács ugyan hálásan beolvasztja ezeket, gyárt is belőlük számunkra fegyvert, de kizárólag pénzért. A pap szintén csak csengő aranyakért hajlandó dolgozni (tárgyazonosítás, átok eltávolítása), s ezért a játék bizonyos időszakaiban krónikus nemesfém-hiányban fogunk szenvedni. Pedig a kovács a talált varázskomponensekből hajlandó lenne mágikus fegyvert/páncélt/egyebet is alkotni, de ugyebár ezt sem ingyen…

Végszó

A fentiekből talán kiderült, hogy a Throne Of Darkness több a Diablonál, de annyival mégse, így aki eddig nem szerette a műfajt, az ezután se fogja, viszont ennek az ellentéte is igaz: a kattintgatós, RPG-elemekkel megtűzdelt akciójátékok hívei mindenképpen jól fognak szórakozni. Nekem személy szerint kellemesebb kikapcsolódást kínált, mint az ősе, melyben karakteremmel, a 6. szintű Micike129-el igen korán el találtam halálozni…

sajoati

ÉRTÉKELÉS

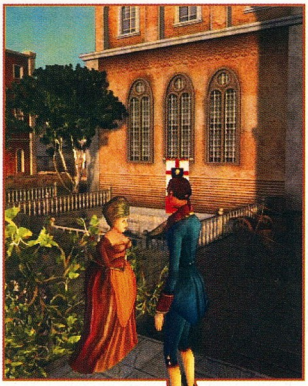
MINIMUM CONFIG: PII 266Mhz, 32MB RAM, SVGA videokártya, mely képes a DirectDraw használatára, 4x-es CD-ROM, Win95/98/ME/NT4/2000 DirectX 7, 580MB HDD.

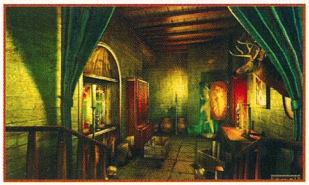
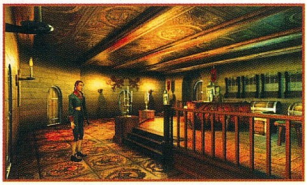
JAVASLAT: PII 400Mhz, 64MB RAM, 1GB HDD, multiplayer játékhoz NET-kapcsolat

Csapatos kalandozás
Taktikai elemek a harcban

Egy az egyben Diablo
Nehezen kezelhetők a taktikai beállítások
Nem adhatjuk el a tárgyainkat

79%



CASANOVA

▸ WANADOO ● ARXEL TRIBE ● CASANOVA.ARXELTRIBE.COM ◂

CASANOVA KÉPÉBEN MEGÍZLELHETJÜK A CSÁBÍTÁS ÉS A VÍVÁS GYÖNYÖREIT, AMELYET A GRAFIKA MÉG TÜKRÖZ, ÁM A JÁTÉKMENET HAGY NÉMI KÍVÁNNIVALÓT MAGA UTÁN

A gyengébbik nem képviselőinek rendszeres elcsábításáról méltán híres Casanovát azt hiszem, senkinek nem kell bemutatni. Bár eleddig csupán könyvek hasábjain, valamint megannyi filmadaptáció során a vásznakon (illetve a képernyőn) találkozhattunk vele, mindenkiben kialakul egy kép ezt a nevet olvasva. Most, hogy a számítógépünket sem kímélte, kiderül, hogy az Arxel Tribe nevű csapatban milyen szellemiség lapul, ők vajon milyennek képzelték a nagy hódítót.

Sajnos valószínűleg a nagy csábító forogna a sírjában, hogyha megtudná, nevét egy ilyen játékhoz használták fel alapul; a rossznyelvek szerint talán csak azért, hogy el tudják adni a projektjüket. De ne ítéljünk elsőre, nézzünk a színfalak mögé, és derítsük ki, mit rejtenek a női szívek!

A játékban – a nevéből adódóan – Casanova bőrébe bújva kell kalandoznunk utcákról utcákra, és nőket elcsábítva növelni hírnevünket. Körülbelül ennyi az egyetlen pozitívumként felhozható érv a játék mellett. Egyébként egy akció/kaland egyveleget rejt e hírhedt név, ami valójában nem takar mást, mint unalmas mászkálásokat egyik helyről a másikra, szinte felesleges beszélgetéseket mellékszereplőkkel, és borzalmasan irányíthatatlan vívásokat ellenfeleinkkel.

Már az intróból kiderülhet a szegény kalandra vágyó játékosoknak, hogy egy elég alternatív világban kell főhősünkkel meghódítani a szíveket. De pár órányi játék után már megszokhatja az ember a Velence egén repkedő gondolákat, és mivel ez az egyetlen közlekedési eszköz, hogy eljusunk egyik helyről a másikra, sajnos szükségünk is lesz igénybe venni őket. Maga a város viszont elég szépre sikeredett: még ha köze sincs Velencéhez, akkor is szép látványt nyújt. Igaz, a hasonló kalandjátékokban már megszokott álló, rajzolt hátterek között kell mászkálnunk, ami nem is volna baj, ha nem volna ekkora a program gépigénye. Ugyanis engem roppantul idegesített, hogy egy teljesen 3D-s környezetben játszódó program kevésbé terhelte le szerencsétlen gépemet, mint a Casanova.

Karakterünket külső nézetből láthatjuk, rögzített kameraállásokkal, amiknek kezelése, azaz a képváltás, szintén nem erőssége a fiúknak, mert összevissza vált a nézet, ha mászkálunk az utcán. A karakterek mozgása is kissé ügyetlenre sikerült szerintem, ami addig nem is tűnik fel, amíg harcra nem kerül a sor. Igaz, egy kalandjáték ne a harcról szóljon, de ha már van benne, akkor az legyen használható, és ne emiatt kelljen állandóan visszatölteni az állást, mert a karakterünk nem azt csinálja, amit mi akarunk. Pedig megörültem, amikor első vívóleckéimet vettem, hogy nem csak egyféle szúrás és hárítás létezik, hanem mindegyikből három, egy fent, egy középen, egy pedig lent. Már alig vártam, hogy jóízűt vívhassak, amikor pedig arra került a sor, rá kellett jönnöm, hogy hiába próbálnék egy szép kombinációt összehozni, Casanovám egyáltalán nem azt akarta csinálni. Így a végén egy kaotikus gombnyomogatássorozat után hamar elvéreztem.

A játék kalandrészét elnézve is lehet okunk panaszra, hiszen pár óra játék után már nagyon unalmassá válik az egyik helyről a másikra való mászkálás, miközben lassan már a motivációnk is elfogy, hogy ezt tegyük. Hosszadalmas beszélgetések várnak ránk, amiknek sokszor se vége, se hossza, de mégis szükség van rájuk, ha meg akarjuk érteni a történetet, és tovább akarunk jutni a játékban. Egyedüli felemelő dolgot Casanova-mivoltunk jelent, azaz hogy elcsábíthatjuk a járókelő hölgyeket. Ennek négyféle módja van, és azok helyes kiválasztásával tudjuk az adott dáma szívét rabul ejteni, aminek fizikai következménye is van, ugyanis életerőnk pontjai mellett vannak csábítási pontok is. Egy jól sikerült csábítás után ez az érték bizony növekszik. Nekem, bevallom őszintén, nem túl sok szerencsém volt, mert egyik alkalommal egy kissé molett olasz dámát, másik alkalommal pedig egy rongyos öregasszonyt csábítottam el sikeresen, ami közel sem okozott olyan örömet, mintha a Casanova alakjától elvárható fiatal hölgyek szívét tudhattam volna magaménak (persze csak virtuálisan).

Tulajdonképpen lehet, hogy nem lett volna egy rossz játék a Casanova, hogyha kicsit több időt fordítanak rá a fejlesztők, és egy pár dolgot másképp csinálnak. Így viszont néhány órán belül valószínűleg a játék uninstallálása mellett fogunk dönteni.

Crowie

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 300Mhz, 64MB RAM, 3D-s videokártya, 500MB HDD **JAVASLAT:** Minden effekt bekapcsolásához nem árt egy Pentium III 800Mhz, 256MB RAM,valamint egy 32MB-os gyorsítókártya

Casanova bőrébe bújhatunk
Elcsábíthatjuk a hölgyeket

Repülő gondolák
Borzalmas harcrendszer
Kamerakezelés

60%

POOL OF RADIANCE

RUINS OF MYTH DRANNOR

▸ UBI SOFT ● STORMFRONT STUDIOS ● WWW.POOLOFRADIANCE.COM ◂

A POOL OF RADIANCE 13 ÉV UTÁN ÚJ ÉLETRE KELT – NAGY KÁR, HOGY A FOLYTATÁS KÉSZÍTŐI NEM ISMERIK A RÉGI MONDÁST: A NÉV KÖTELEZ.

Már a történet színvonala is sokat sejtet: New Phlan városa ismét veszélybe kerül, amikor a ragyogás medencéje működésbe lép, élőholtakká változtatva a békés lakosokat. A hatalmas varázsló, Elminster egy csapat hőst küld a portálon át Myth Drannor romvárosába, kiknek feladata a gonosz erők megfékezése. Őket követi egy zöldfülű bagázs (ezek lennénk mi), akik eredetileg az átjáró őrzésével voltak megbízva, ám a kapun át látván, hogy a világ reménybeli megmentői jelenleg maguk is segítségre szorulnak, halált megvető bátorsággal utánuk sietnek, de későn érkeznek. Itt vagyunk tehát az Elfeledett Birodalmak talán legveszedelmesebb dungeonjének kapujában, és a visszaút lezárult – a kalandok megkezdődtek!

Kalandok? Erős túlzás... Ez bizony egy végeláthatatlan hack-and-slash, egy nagy halom szörnnyel, méretes labirintusokkal és sok varázstárggyal. Az olyan "mellékes" szerepjáték-elemek, mint a történet, párbeszédek, érdekes NPC-k és küldetések, igencsak elsikkadnak. Ezek után meglehetősen ironikus, hogy pont ez az RPG-nek nem nagyon nevezhető program próbálja elsőként alkalmazni a harmadik kiadású D&D szabályrendszert. Ez egyrészről nehézségeket okozhat a második kiadáshoz szokott játékosoknak, másrészt azokat, akik már "élőben" megszerették az új irányvonalat, kellemetlen meglepetésként érheti, hogy a Stormfront igencsak önkényesen és hiányosan implementálta az új szabályokat. Példának okáért érthetetlen módon kimaradt 3 kaszt és egy faj: nem indíthatunk druida, bárd és varázsló (wizard) karaktert, ezenkívül elfelejthetjük a gnómokat is. A skillek és feat-ek helyet kaptak a játékban, ám ezeket nem mi választhatjuk. A szörnyek leöléséért kapható XP minimális, nyilván a hosszabb játékidő kedvéért.

Ettől persze még lehetne a Pool of Radiance egy jó játék – ha nem is jó szerepjáték –, amennyiben a játék esszenciája, azaz a harc valóban élvezetes lenne. De nem az. Alapvetően egy körökre osztott rendszerről van szó, amiben limitálhatjuk a gondolkodási időt (ennek a multiplayernél van értelme). Az egyik fő probléma, hogy a harcmódot nem kapcsolhatjuk kedvünk szerint ki-be. Ezzel igen nehézkessé válik egy olyan egyszerű művelet is, mint egy ellenségektől hemzsegő szoba megtisztítása egy távolról beküldött tűzlabdával (pedig milyen jó is az!). Természetesen a csatákból való kilépés sem egyszerű: menekülés gomb nincs, így az egyetlen lehetőség az, hogy egy képernyőnél messzebbre távolodjunk a támadóktól – elképzelhető, milyen körülményes ez a körökre osztott rendszerben! Ráadásul a szörnyeknek nincsenek ilyen gondjaik – ha menekülőre fogják a dolgot, elég két lépésre szökniük, és máris felszívódnak. Külön öröm, hogy az ellenfelek elég lassú gondolkodása és mozgása miatt a sokrésztvevős csaták meglehetősen vontatottak. Elég durva, hogy – eltérően a 3rd Editiontől – a varázstudóknak nincs lehetőségük védettséget élvezni a bűvigék alkalmazása közben, így szinte lehetetlen közelről használható varázslatokat (pl. Burning Hands) alkalmazni, hisz a hatósugáron belül lévő szörnyek támadási lehetőséget kapnak, és jó eséllyel lenyomják a nem éppen robosztus sorcerert vagy cleric-et.

Sajnos a játékmenet egyéb területein is találunk bosszantó hibákat. Érthetetlen, hogy miért nem távolodhatnak el a csapattagok egymástól – így hiába van egy kitűnő rogue a partyban, nem mehet előre felderíteni a terepet, sőt, egy nagyobb termet sem tudunk vele átkutatni anélkül, hogy a csapattagokat ne kéne utána hurcolásznunk. A játéktér nem scrollozható szabadon, így a nagyobb gyalogtúrák igencsak megdolgoztatják klikkelőizmainkat (de legalább közben jóleső érzéssel gondolunk arra, hogy így a programozók megspórolták a fog of war megvalósításával járó munkát...). Összességében az új Pool egy alapvetően elhibázott koncepcióra épülő, sok rossz megoldást felvonultató játék, ami nem méltó a nevéhez.

Immortal

HOL RONTOTTÁK EL?

A játék megjelenése után alig pár órával a problémák is megjelentek a különböző online fórumokon – a program csak a C: meghajtóra, az alapbeállításban szereplő könyvtárba hajlandó föltelepülni, aztán néha kifagy, néha elvesznek a kimentett állások, ráadásul az uninstallálás akár az egész oprendszert is működésképtelenné teheti. A játékon belül is van néhány érdekesség, például a kockadobás esetében nagyon sokszor az engine az ellenfélnek, és nem a játékosnak kedvez. A patch-ek sora azt mutatja, hogy jócskán van mit javítani a játékon – ebben a Ubi Soft viszont szerencsére jól áll a dologhoz, hiszen kikéri a játékosok, vásárlók véleményét. A problémák nagy részét valószínűleg az okozhatta, hogy „túl sok ember hozott túl sok döntést – elegendő felügyelet nélkül".

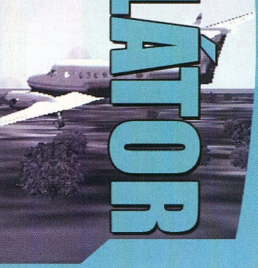
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 400Mhz, 64MB RAM, 12 MB-os videokártya, DirectX 8 **JAVASLAT:** PIII 500Mhz, 128MB RAM, NET-kapcsolat a multiplayer játékhoz, 16MB-os videokártya

▲ Szép animáció
Random dungeonök multiplayerben

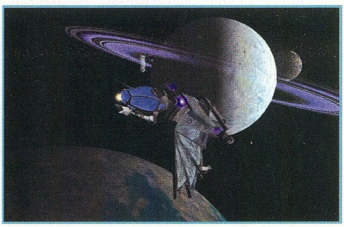
▼ Színtiszta hack-and-slash
3. kiadású AD&D rossz alkalmazása
Idegesítő megoldások a játékmenetben

62%



FREELANCER

MICROSOFT ● DIGITAL ANVIL ● WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/FREELANCER/DEFAULT.HTM



Úgy látszik, mostanában túlsúlyban vannak a hányattatott sorsú programok, ugyanis a Digital Anvil és a Freelancer esete megér egy misét. Mint arról már előző számunkban értesülhettetek, a Digital Anvil alapítója, Chris Roberts elhagyta a céget, ezzel talán a biztos halálba sodorván azt. Azonban a Microsoft látott fantáziát a cég készülő játékaiban és maga alá rendelte a kis fejlesztőcsapatot. És hogy miért hányattatott sorsú? Kezemben éppen egy sajtóanyag van, melyen a Freelancert 2000-es év végi megjelenéssel említi. Hát, szóval már készül egy ideje... Maga a program egy, az űrben játszódó szimulátor lesz, egész komoly akció- és stratégiai résszel kiegészítve, ahol szabadúszóként az éppen kirobbant intergalaktikus háborúban leszünk segítségére annak, aki éppen többet fizet. 16 különböző típusú küldetésből a játék összesen 300-at generál majd, azonban ezek teljesítése után sem ér véget a játék, egészen addig játszhatunk, amíg szó szerint el nem unjuk magunkat. Jelen pillanatban 2002 második negyedéve a betervezett megjelenési dátum.

60 ... Interjú Wéber Gáborral
61 ... F1 2001
62 ... MS Flight Simulator 2002

TARTALOM

1.	MS Flight Simulator 2002	Microsoft
2.	MS Flight Simulator 2000	Microsoft
3.	Colin McRae Rally 2.0	Codemasters
4.	MS Train Simulator	Microsoft
5.	Comanche Gold	Novalogic
6.	Eurofighter Typhoon	Take 2 Interactive
7.	Starlancer	Microsoft
8.	Moto Racer 2	Electronic Arts
9.	Warbirds III	iEntertainment Network
10.	Motor City Online	Electronic Arts

TOP 10

USA Racer	2002/01	Davilex
Freelancer	2002/03	Microsoft
Lock On: Modern Air Combat	2002/03	Ubi Soft
Colin McRae Rally 3	2002/05	Codemasters

ELŐREJELZÉS

ELITE 4

MÉG NINCS ● FRONTIER DEVELOPMENTS ● WWW.FRONTIER.CO.UK/GAMES/ELITE4/

Elite. A név, mely hallatán finom remegés veszi kezdetét minden valamirevaló játékos lábában. Elite. Egy játék, mely méltán vált etalonná az évek során. Elite, mely immáron 3 résszel is megörvendeztette a játékostársadalmat, és február óta már azt is tudni lehet, hogy nem kell meglennünk további rész nélkül sem, maximum várunk rá még pár évet, hiszen egy ilyen volumenű projecthez nem kevés idő kell. A történetből nem sok szivárgott ki, annyit azonban már tudni lehet, hogy a First Encounters után játszódik párszáz évvel a harmadik ezredforduló tájékán, amikor is az emberiség több kolóniára bomlott, és hol a felszín felett, hol alatta élnek. Az univerzumot továbbra is 3 faj népesíti be, akik a lehető legkevésbé sem szeretik egymást, és ez ugye elég sok konfliktushelyzetet alakíthat ki. A játék lényege továbbra is az űrben való szárnyalás lesz, az a szabadságérzet, ami semmihez sem hasonlítható. Ehhez persze elengedhetetlen lesz a pénz, amit a stratégiai részben szerezhetünk majd meg. Kereskedéssel, fegyverkereskedéssel, üzemanyagbeszerzéssel is nekünk kell foglalkoznunk, hogy azt a rengeteg elkészített területet berepülhessük, és hogy bármelyik bolygón landolhassunk. A megjelenést jelen pillanatban 2002 végére datálják, azonban ez még bőven áttolódhat 2003-ra is, hiszen képi bizonyítékként ezt az egy karakterrajzot tudták felmutatni.

MERCEDES-BENZ CHAMPIONS

▸ TDK MEDIACTIVE ● SYNETIC ● WWW.SYNETIC.DE ◂

Ahhoz, hogy játékaink élvezhetőek legyenek, nem csupán gyöngyörű 3D-s modelleket, az eredetire megszólalásig hasonlító karosszériákat kell létrehoznunk, hanem bele kell táplálnunk azokat a precíziós adatokat is, amik minden gépjárművet más és más menettulajdonsággal ruháznak fel - hangzottak Jürgen Kersting a Synetic nevű játékfejlesztő cég vezetőjének szavai. Ő pedig aztán tudatában van annak, hogy mit is beszél, hiszen a Mercedes-Benz Truck Racing után nem sokkal már a második Mercedes-alapú játékot készíti a német fejlesztőbanda. Ezúttal a most feltörni próbáló kiadóújonc, a TDK Mediactive vette őket védőszárnyaik alá, hogy a DaimlerChrysler AG-vel kötött megállapodásuk értelmében 2002 őszén már mindenki játszhasson az egyelőre Mercedes-Benz Champions munkacímen futó autóversenyes játékkal. A megállapodás értelmében teljes mértékben szabad kezet kaptak a fejlesztők és az eddig napvilágot látott összes Mercedes-Benz autó adatait/képeit felhasználhatják játékukban. A cél - mint mondották - egy olyan szemet gyönyörködtető és elkápráztató játékot alkotni, mely méltóvá teszi a programot, hogy egy lapon említsék a német autócsaláddal. A Mercedes azért nem véletlenül engedi, hogy felhasználják nevét és a kocsikat a játékban – ugyanis annyira élethű lesz a szimuláció, hogy elmondható, az egyes kocsik a valóságban is hasonlóan viselkednének. 2002 őszén kiderül, mire tellett, addig is beszéljenek szavak helyett a képek!

USA RACER

▸ MÉG NINCS ● DAVILEX ● WWW.DAVILEX.COM ◂

A London Racer sikere után a Davilex október végén bejelentette, hogy a folytatás 2002 elején a boltokba fog kerülni. Az arcade versenyszimulációban Amerika legismertebb városaiban száguldozhatunk majd, összesen 11 élethű pályán (Los Angeles, New York, Chicago, Las Vegas, Washington D.C., Miami, Houston, New Orleans).

Érdekesség, hogy nemcsak az aszfalton mutathatjuk meg tudásunkat, hanem az igazi terepen is, hiszen olyan off-road pályák is lesznek majd, mint a Yellowstone Park, a Grand Canyon, valamint a Yosemite National Parks. Állítólag szemet gyönyörködtető és lélegzetelállító lesz maga a fizikai engine is, amely töréseket, hatalmas ugratásokat, fejtetőre állásokat ígér. Ígérik, hogy a törések nemcsak külsőleg jelennek majd meg, de a menettulajdonságokat is érinteni fogják, tehát előfordulhat, hogy nem érünk be a célba csak azért, mert a kocsinkat sikerült a nagy rohanásban összetörnünk. A képek magukért beszélnek, azt hiszem, hamarosan féktelen száguldozásnak lehetünk majd tanúi monitorunkon.

F1 2001 CHAT

▸ WWW.SPORTPLANET.COM/HG/HGCHATEVENT.ZIP ◂

A High Gear nevezetű webes oldalon október 26-ára hirdették meg a chat-et a játék PC-s verziójának vezető programozójával. A beszélgetés folyamán először magáról mondott néhány szót a meghívott vendég, többek között elmondta, milyen játékokon dolgozott, majd a beszélgetés tovább folytatódott a játékról, a második részben pedig az olvasók tehettek föl kérdéseket. Például a driverproblémákkal kapcsolatban, a multiplayer játékmódozatot érintően, a force feedbacket érintően, sőt, a jövőbeni játékverziókról is esett szó. A végére tartogatták a PS2-es és PC-s verzió grafikája közötti különbségeket feltáró részt, mely kapcsán felsorolták a két platform közötti általános különbségeket, és elmondták, miért is olyan nehéz különböző teljesítményű grafikai kártyákra szoftvert fejleszteni. Amit még ki lehetett deríteni, az az a tény, hogy november közepén egy patch-et szeretnének kiadni, amely orvosolja majd többek problémáját is. Valószínűleg az EA-s arcok számára is hasznos egy-egy ilyen beszélgetés a játékosokkal, hiszen sokkal többet tudhatnak meg a megcélzott közönségükről. Nemde?

MAGYAR VILÁGBAJNOKOK A FORMA 1-EN!

1998 kiemelkedő év volt az autóverseny-szimulátorok történetében. Ebben az évben jelent meg a legjobbnak tartott Grand Prix Legends. A játék realitásának és nehézségének köszönhetően a mai napig a legrealisztikusabb autóversenynek nevezhető. Ötezer regisztrált versenyző részvételével évente megrendezik a program világbajnokságát. Ezt a világbajnokságot 2001-ben egy magyar játékos, Wéber Gábor nyerte. Ennek apropóján *Toya* beszélget győztesünkkel.

Kérlek, mutasd be a Grand Prix Legends játékot néhány szóval! Mi tesz ennyire népszerűvé egy 1998-ban megjelent programot?
A GPL sikere annak köszönhető, hogy a versenyautók viselkedését elképesztő pontossággal szimulálták, és mindezt először tették játszhatóvá Interneten is olyan színvonalon, amely azelőtt nem létezett. Nagyrészt még ma is ez az internetes interfész teszi annyira vonzóvá több mint 3 évvel megjelenése után.

Mikor találkoztál a játékkal?
1999. januárjában vettem meg, és még mielőtt felraktam, kíváncsi voltam a kor autóira, pályáira egyaránt. Miután installáltam, nem értettem igazán a lényeget, ugyanis a GP2 után vezethetetlennek tűnt. Amikor végre mindent beállítottam, szinte azonnal a brutális hang és gyorsulás élménye és az élethű fizikai modellezés hatása alá kerültem – és ez még ma is tart.

Van kedvenc pályád és autód a programban? Melyek ezek?
Kedvenc autóm mindig változik, de leginkább a Ferrari, kedvenc pályáim pedig: Rouen, Mexico, Nürburgring; az abszolút szerelem: Monaco.

Sokakat a játék valósághűsége riaszt el. Te mit javasolsz a kezdő játékosoknak, mit tegyenek a jó eredmények elérése érdekében?
Semmiképp se keseredjenek el az első pár óra után, ennyi szenvedést megér a dolog. Mindenképp játsszanak online is, rengeteget lehet tanulni mások ellen versenyezve, a jó tanácsokról nem is beszélve. És minél több replay-t letölteni mások köreiről, abból lehet a legtöbbet tanulni! Ja, és persze egy jó kormány nélkül bele se kezdjenek!

Mikor kerültél kapcsolatba az online autóversenyzéssel?
Két évvel ezelőtt kezdtem online versenyezni, és azonnal a sűrűjébe csöppentem, akkor indult ugyanis a Champions League 2, a 2000. évi világbajnokság. Egyébként a VROC [Virtual Racers Online Connection; www.vroc.net] elnevezésű interfészen keresztül lehet belépni a közös chatroomba, ahol az összes, éppen futó verseny listája látható, és akár be is kapcsolódhatunk bármelyikbe, ha van még szabad hely. Ez az online versenyzés Mekkája, itt találkozik szinte minden nap a GPL aktív versenyzőgárdájának nagy része.

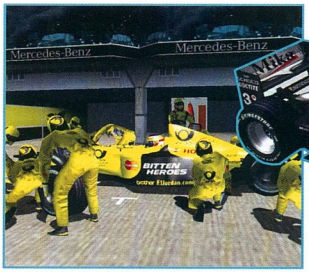
Ez volt a második évadod a világbajnokságban. Mi történt idén, hogy sikerült legyőznöd az eddigi világbajnokot?
Az első szezonom szinte folyamatos tanulással telt, így igazán nagy esélyem nem volt beleszólni a „nagyok" dolgába. Idén már nemcsak gyorsabb, de intelligensebb, rafináltabb is voltam, és ez a dörzsöltség kellett igazán a sikerhez. Ennek ellenére az eddigi világbajnokot, a finn Greger Huttut még ma is jobb pilótának tartom, de most már nagyon kicsi köztünk a különbség.

Ha jól tudom, LAN-bajnokságok is zajlanak, és ezeken is igen komoly eredményeket értél már el. Milyen egy ilyen LAN-bajnokság hangulata és milyen érzés a nagy riválisokkal személyesen találkozni?
Hollandiában, a LAN Európa-bajnokságon harmadik lettem, ahol több mint 30-an indultak Európa számos országából. A hangulat fergeteges – akár egy jó focimeccsen – és bizony a csaták sem hétköznapiak. Az Internetről megismert „kollégákkal" személyesen is találkozni pedig egészen különleges dolog, ugyanis élőben szinte mindenki más. A LAN egyetlen nehézsége, hogy nem saját kormánnyal, hanem ún. Hyperekkel vezetünk, amelyek profi cockpit-utánzatok, csak nagyon eltér a viselkedésük a megszokottól. Néhányan rendelkeznek ilyennel otthon is, így ők előnyben voltak. Elsősorban ezért nem tudtam nyerni, de így is hatalmas élmény és óriási buli volt.

Az online játék egyre nagyobb népszerűségének köszönhetően elindítottátok a magyar bajnokságot is. Kérlek, mutasd be nekünk a versenysorozatot!
A magyar bajnokság 2001. januárjában indult útnak, és az első teljes szezon már véget is ért. A napokban indítjuk útnak a 2. szezont, és nyugodtan mondhatom, hogy az egyik legszínvonalasabb Internetes bajnokság – a Vb- és Eb-futamoktól eltekintve – a miénk. Ez egyrészt a magyar mezőny erős fejlődésének, másrészt a meghívott külföldi pilóták tudásának köszönhető, a hendikepes rendszernek hála pedig tökéletesen kiegyenlítetté váltak a futamok. Mindenkit szeretettel várunk, főleg azért, mert tervezzük egy „kezdő" liga beindítását is.

Mikor lesz a következő nagy Grand Prix Legends verseny, amin részt veszel?
Október 27-én indul a Masters of GPL hosszú távú világbajnokság, ahol egy az egyben az eredeti versenytávot kell teljesíteni, ami két, két és fél óra hosszú futamokat jelent. Itt nemcsak a koncentráció, de már a fizikai erőnlét is szerepet játszik, egy-egy futam előtt több mint egy liter folyadékra van szükség, különben a végére szabályosan kiszárad az ember.

Sok sikert kívánunk a következő versenyeidhez a PC.GAMES nevében!



F1 2001

▸ ELECTRONIC ARTS ● EA SPORTS ● WWW.EASPORTSF1.COM ◂

AMIT MEGSZOKTUNK AZ ELECTRONIC ARTS-TÓL, AZ A MINŐSÉG, A KELLEMETES JÁTÉKMENET, A SZÉP GRAFIKA - EZEKBŐL ÚGY NÉZ KI, MOST NEM MINDEGYIK JELLEMZI A JÁTÉKOT...

Előítéletek vannak. Ezt felesleges is tagadni, főleg abban a szakmában, amilyen a mienk. Meglátunk egy képet, meglátjuk az első videót és máris ítélkezünk. Néha helyesen, néha helytelenül. Ám sajnálatos módon sokkal kevesebbszer fordul elő az, hogy egy lagymatagnak induló kezdeményezés oly módon kipofozódik a végére, hogy nagyon kellemes emlékeket idézzen elő a deli játékosban. Helyette jönnek az oltári pofára esések és gigantikus méretű csalódások. Nem titkolom, az F1 2001 sem olyan lett, mint amit előre elképzeltem. Ebből rögtön adódik a kérdés: miért, milyennek kell lennie egy Electronic Arts által készített programnak? Ennek járnék utána egy csöppet a következőkben.

Az elmúlt évek során megszokhattuk azt, hogy ha egy program elején feltűnt az EA Sports logo, akkor ott nemcsak egyszerű sportszimulációt kaptunk, hanem olyan szintű minőséget, amit csak a nagykönyvben lát az ember. Egy tökéletesre vágott indító animáció jó pénzért licenszelt zenei betéttel, és az adott év aktuális sportágára vonatkozó összes hivatalos adatával káprázttatta el a sportrajongókat. Mindezt egy olyan körítésbe csomagolva, ami láttán az ember mind a 10 ujját megnyalta. Ja, és a legfontosabbat még nem említettem: a különleges EA-hangulatot, ami koronázatlan királlyá avatta a programtársai között. A kezdeti lelkesedés és az évről évre fejlődő grafikai megújulás után azonban sajnálatos esemény következett be. Na, nem arra gondolok, hogy újabb és újabb sporteseményeket kebelezett be az EA Sports, hanem hogy ez a teljesítmény úgy 2-3 éve kezd kifakulni, elérni a határait, más szóval stagnálni. A rajongók többet várnak, mint holmi adatbázis-frissítést, és talán emiatt is rossz, hogy egy árva konkurencia sem léphetett fel érdemlegesen e diktatúra ellen. Többek között ezért volt érdekes az, hogy tavaly az EA is beszállt a Formula 1 szimulálásába, hiszen e körül a sportág körül mindig volt valami hisztéria.

Szóval nagy remények és várakozások voltak a programmal szemben, lássuk, ehhez képest mi történt első indításkor! Miután szomorúan konstatáltam, hogy a 600 MHz és 128 MB RAM, valamint az egyes sorozatszámú GeForce igencsak közepesen teljesített a beépített erőmérőn, beletenyereltem a játék ikonjába, és hagytam, hogy magukkal ragadjanak az események. Még tartott az intró hatása, mikor böngészgettem a menüt, és mivel sosem szerettem elsietni a dolgokat, kényelmesen hátradőltem és átadtam magam a filingnek. Mit ne mondjak, a designer team lenyűgöző teljesítményt nyújtott ez alkalommal is, a rengeteg opció és beállítási lehetőség a felüdülés teljes erejével hatott a gyönyörű kidolgozás mellett. Azt ugye nem kell elmondanom, hogy a játék az idei idény teljes mezőnyét, versenypályáit és szabályrendszerét tartalmazza, amit olyan mértékben meg tudunk változtatni, hogy az szinte csodálatra méltó. Ez a része, meg az az infoáradat, ami lépten-nyomon a kedves játékos arcába ordít, szó szerint lenyűgöző.
És itt kezdett el sántítani a dolog. Indítsunk csak el gyorsan egy versenyt! Elsőként a Driving School opcióra esett a választásom, hadd gyakoroljak egy picit, mielőtt élesben kell teljesíteni. Gyors pilótaválasztás, és az olasz pálya áttanulmányozása után máris élesben vezethettem volna... ha megtaláltam volna a kezelőbillentyűket. Bár való igaz, hogy az Options menüben el vannak szórva a kezelőbillentyűk beállítási lehetőségei is, nekem egyértelműnek adódott, hogy a nyilakkal kell majd kormányozni. Ehelyett szépen lelassultam és leparkoltam a fűre. Nem mondom, hogy nem döbbentem le a grafika láttán, de nem azért, amiért kellett volna, hanem épp ellenkezőleg. Bár az igaz, hogy a gép, amin teszteltem, nem tartozott a csúcskategóriás besorolásba, de amit a szoftver produkált, több mint botrányos! Szinte az összes grafikai extrát ki kellett kapcsolni az élvezhető sebesség elérése érdekében. Majd jött a második pofon, sikerült bekonfigurálnom az irányítást. Habár van lehetőségünk joypad és kormány használatára is, a billentyűzettel történő irányítás szó szerint botrányos. Feleslegesnek tartom ecsetelni a mikénteket és hogyanokat, a lényeg nem változik: szánalmas, ahogy irányításunk alatt kanyarog ez a verda.

A konkrét adatok, akit esetleg érdekelnének, az alábbiakban merülnek ki: 6 választható opció, mely között nem csak a sima verseny és bajnokság kapott helyett, hanem a multiplayer játék is osztott képernyős és Internetes változatban, 23 autóval, 17 pályával, változó időjárási viszonyokkal, és minden részletre kiterjedő garázsműhellyel, ahol az autók legkisebb alkatrészein is változtathatunk.
Értékelésként amúgy elmondható, hogy bár az adatbázis szintjén profi szinten mozog a játék, a többi részen csúfos kudarcot vallott, sokat kéne még tuningolni, hogy érdemes legyen egyáltalán rápillantani, nemhogy megvásárolni. Talán majd jövőre...

Bagó Péter

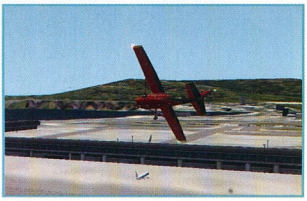
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 333Mhz, 64MB RAM, 16MB 3D-s gyorsító, Windows 95, 98, ME, 2000, XP **JAVASLAT:** Ha megduplázzuk ezt a konfigot, még akkor sincs elég erős gépünk a tökéletes futtatáshoz, de már kezd alakulni... :)

Minden részletre kiterjedő adatbázis
Komplex autó-tuning

Gyalázatos irányítás,
megjelenítés és hangulat

44%



MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2002

PROFESSIONAL EDITION

▸ MICROSOFT ● MICROSOFT ● WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/FS2002/ ● A HÓNAP JÁTÉKA ◂

„SZERELMEIM MIND A MUSZEREK, IMÁDOM, AHOGY ÖSSZEKUSZÁLNAK…" - A MICROSOFT MÉLTÁN NÉPSZERŰ SZIMULÁTORSOROZATÁNAK LEGFRISSEBB DARABJA

Mikor ezeket a sorokat írom, egy ronda októberi, szeles, esős estén éppen elköszöntem Budapest Departure-től, hiszen Kassa repülőterére tartok egy pofa sör elfogyasztása céljából. Percenként ötszáz lábas emelkedést mutat a varió, hiszen a kilencezer lábas repülési szintet céloztam meg öreg, de hűséges Cessna-182RG-mmel, mely a HA-TRA lajstromjelet viseli a virtuális világban. Azt hiszem, nem egészen vagyok normális: a való világban egy egész napos, Kedvesemmel töltött kiruccanás után ülök a számítógépem előtt éjjel kettőkor, és a virtuális Kassára igyekszem az esőhullámokon át. Szóval mi is történt?!

Nem más, minthogy kezembe akadt a jó hosszú nevű, de általam csak FS 2002-ként emlegetett játék három CD-s változata. Ha a nyájas Olvasó a teljes, kendőzetlen igazságra kíváncsi, kénytelen vagyok bevallani, hogy eddig engem elsősorban azok a programok foglalkoztatnak, melyekben a lehető legprecízebb és legnagyobb pusztítást lehet véghezvinni. Az eddigi kedvenc gépmadaram, az F-15E Strike Eagle, jelentem, nem kicsiny meglepetésemre kénytelen volt átadni helyét a fentebb megnevezett, kicsiny, propelleres Cessnának. De mi történt, könyörgöm, hördülhet fel joggal a már megszokott repgépes csihipuhit reklamáló olvasó. Semmi más, mint hogy beleszerettem egy repülőgép-szimulátorba. Alaposan, fenékig, azaz futóműig.

De hogyan is történhetett mindez? Lehet, hogy öregszem (hiába, 25 év felett már gondolni kell a nyugdíjas évekre is…), de komolyan mondom, egy átlagos SA-8 Gecko légvédelmi rakétaüteg kigyomlálásához hasonló örömöt okoz egy szépen kivitelezett landolás a ferihegyi 13R leszállópályán. Itt azonban a programmal kapcsolatban kénytelen vagyok felmorranni: a legsűrűbb forgalmat beállítva is 6-8 repülőgép kóborol csupán Ferihegyen, ami azért nem mondható kiemelkedőnek. Ellenben egy jó kis gatwick-i kavalkád, amikor nem kevés ügyességbe telik megfelelő részidő kifogása és a rádióforgalmazás lebonyolítása…

Ami viszont igazán fájt, az a légiirányítók felettébb laza viselkedése. A megfelelő engedélyeket ugyan még illik kérni a taxizáshoz és a felszálláshoz is, de az irányítókat kifejezetten hidegen hagyja, ha úgy ötszáz láb magasan csinálok egy száznyolcvan fokos fordulót, majd végigsöprök a terminál-épület felett. Csupán akkor szólnak hozzám, ha egy bizonyos távolságra eltávolodom a repülőtértől. Hmm… Érdekes, s meg vagyok győződve arról, hogy egy ilyen akció végrehajtása után a megfelelő illetékes szakhatóság képviselői a leszállás után rögtön a gép mellett etetnék meg velem „szakszómat".

De lássuk csak, mitől döglik a légy helyett a bátor és harcedzett, mondhatni több háborút kijárt veterán pilóta. Pontosan egy Boeing B-737-400-astól, illetve annak vezetési próbálkozásától. Na ez az, amit senkinek sem ajánlok, aki nem rendelkezik valódi forgalmi pilótajogosítvánnyal, vagy nem kezdte az „ipart" még az eredeti, EGA-felbontású Flight Simulatorral. A hozzám hasonló bombahajigáló fenegyerekek számára első lépcsőként mindenféleképpen az öreg Cessna-172SP oktató-repülőgép való. Az egy dolog, hogy nincsenek bombák, rakéták vagy csöves tűzfegyverek a választható repülőgépeken, de nincsenek előre definiált navigációs pontok, melyeket a robotpilóta kacagva végigvesz, és nekünk jóformán csak a vásári lövölderész marad.

Azaz vannak, de egy kicsit másképpen, és amúgy is GPS-nek hívják, meg nekünk kell beállítgatni, és különben is, mindenféle szabályok is vannak, az irányítók meg anyáznak, ha nem tartjuk be. Arról nem is beszélve, hogy egy zsúfoltabb repülőtéren garázdálkodva jó eséllyel kopogtathatunk be egy csúnya 747-es ablakán, amit ritkán lehet túlélni.

A vélhetően nem kevéssé zavaros bevezető után csapjunk is a közepébe, hátha az könnyebben felfoghatónak bizonyul (hiába, az igaz szerelem már csak ilyen felkavaró… :)). Itt van ez a remek program, aminek eltökélt szándéka, hogy megtanít minket repülőgépet vezetni. Nem, nem a megszokott katonai üzemmódban (azaz teljes utánégő, aztán fusson mindenki, ki merre lát), bár a szimulátorokban ábrázolt laza military-stílus sem létezik a való világban, tessék csak megkérdezni Kecskeméten vagy Szentkirályszabadján. Visszatérve a Microsoft nemes szándékára, illik erre a küzdelemre alaposan felkészülni. Hogy mi szükségeltetik? Először is elengedhetetlen egy jó minőségű joystick, lehetőleg pedálokkal és gázkarral kiegészítve. Nincs annál frusztrálóbb, mint egy pillanatra megakadó, majd megugró joystick által okozott kergekecske-mozgás a leszállópálya végső megközelítése közben, ami persze a kezdő pilóta nehezen összehozott közelítését gallyra is vágja. Ha megvan a megfelelő botkormány, nem árt egy izmosabb számítógép sem, bár a csökkentett grafikai teljesítményre késztetett FS 2002 gyengébb vasakon is meglepően fürgén mozog. Igaz, nem kicsit frusztráló, ha a kassai reptér gurulóútjainak éjjeli fényjelzései csak a részletgazdagabb grafikai módban bújnak elő. Én meg nem értettem elsőre, hogy hova lettek azok a nyavalyás gurulóutak… Ha szeretjük a Lycoming hajtóművek kedélyes dörmögését és a légiirányítók recsegős bejelentkezéseit, nem árt egy jobb fülhallgató is, nem is beszélve a pilótát körülvevő család nyugalmáról sem. Az éjszakai repülés igazából csak éjjel élvezhető… :)

Ha ezek megvannak, eldönthetjük, hogy az öt pilótaszint (tanuló, magán, műszeres repülésre képes, kereskedelmi, forgalmi) közül jelenlegi szintünk melyiknek felel meg. Jó eséllyel merem kijelenteni, hogy vélhetően a legelsőnek (kivéve persze Sam.Joe barátomat, aki bármikor csukott szemmel átvezet egy különösen ronda, éjszakai kansasi tornádón egy Zlin-142-est), ezt egy szabad repülés megalkotásával és kipróbálásával le is lehet ellenőrizni. A meglepően egyértelmű menürendszer utasításait követve egy repülőteret és a repülni kívánt technikát gyorsan kiválasztva máris a kifutópálya boldogabbik végén találjuk magunkat, a telitankolt gép pilótafülkéjében. Ha sikeresen (géptörés nélkül, a leszállópályát eltalálva) hajtottunk végre 4-5 touch-and-go iskolakört, akkor máris a privát pilóta tanfolyamát kereshetjük fel. Ha azonban már elindulni sem sikerült, esetleg a leszállásnál sikerült beleállni egy jeladóba, vagy a műszerfal bizonyult ismeretlennek, irány az alapok! Ehhez színes oktatóvideók, magyarázatok, lépésről lépésre oktató feladatok nyújtanak segítő kezet.

Mindenki elkezdi egyszer, bíztatásképp teszem hozzá, hogy bár nem ma kezdtem szimulátorokkal foglalkozni (oh, Retaliator, oh, Microprose F-117, oh, Tornado…), de

TUDTAD-E?

A program megjelenése jelentős késedelmet szenvedett a szeptember tizenegyedikei terrortámadás miatt. Az áldolgozásra visszavont első változat ugyanis még tartalmazta a World Trade Center két tornyát, így akár a megtörtént támadást is le lehetett utánozni. A boltok polcain megjelenő végleges változat ugyanakkor már garantáltan WTC-mentes, így a jelenleg meglehetősen érzékeny amerikai közvéleményt sem irritálja majd. Ugyanakkor a régebbi változatokban természetesen benne maradt a büszke torony-páros, amelyekhez esetleges kiegészítő patch installálható…

bezony, mintegy tíz repült óra szükségeltetett ahhoz, hogy a legalapabb oktató-repülőgép, a végtelenül jóindulatú Cessna-172SP akkor és úgy repüljön, ahogy én szeretném. Jelenleg, három nappal a program feltelepítése után (azért az az 1,76 gigabájtos merevlemez-igény fájt egy kicsit) mertem egy szintet lépni és a nagytestvér Cessna-182RG virtuális pilótafülkéjébe csüccsentem bele. Itt már egy fokkal erősebb hajtómű és néhány további beállítandó dolog várt. Nekem tetszik… :) Karácsonyra cél a Boeing 737-es!

Az oktatást és az ismeretszerzést segítik a CD-ken elhelyezett elektronikus könyvek, melyeket az Acrobat Readerrel lehet elolvasgatni. Itt a repülőgépek rengeteg praktikus tippje és trükkje olvasható el, melyek az optimális üzemeltetéshez szükségesek. A propellerek, hűtők, üzemanyag-levegő keverékek és fordulatszámok helyes vagy helytelen beállítása igen jelentős hatással lehet a hatótávolságra például. Ez sokat segíthet az idő előtti repülőtér-felkeresések megelőzésében, hiszen egy-két gallon üzemanyaggal beesni egy isten háta mögötti vidéki repülőtérre a JFK helyett elég ciki. Nem kell azonban akkor sem megijedni, ha hirtelen, repülés közben bizonytalanodik el az ember: gyors pauzálás, majd az Alt gombbal előcsalogatott menürendszer segítségével szinte minden megoldható.

A programmal érkező repülhető típusok között találjuk a Beechcraft kétmotoros Baron 58-as és King Air 350-es üzleti gépeit, Bellék 206B JetRanger helikopterét, a Boeing nagyvasait, azaz a 737-es, 747-es és 777-es családok legmodernebb tagjait, a Cessnák csapatát (172SP Skyhawk, 182RG és S Skylane, 208 Caravan Amphibian úszótalpas egyed, 208B Grand Caravan), a Bessenyei Péter nevével ismertté vált Extra 300S-t, a klasszikus business jet mintapéldányát, a Learjet 45-öst, a sebességvadász kialakítású Mooney Bravot, a Schweizer 2-32 teljesítmény-vitorlázó repülőgépet, majd a fegyverzet nélküli katonai szekciót: a Sopwith Camelt az első, míg a Vought Corsairt a második világégés képviseletében. A játékban szereplő repülőterek száma tizenhétezer-négyszázhetvenkilenc, melyből Magyarországot tizennyolc (Börgönd, Debrecen, Ferihegy, Földes, Gödöllő, Kecskemét, Kunmadaras, Nyíregyháza, Őcsény, Pápa, Sármellék, Siófok, Szeged, Szentkirályszabadja, Szolnok, Taszár, Tököl és Zalaegerszeg) képviseli. És Budaörs? A Li-2-es fészke??? Az ilyen és hasonló hiányosságokat pótolja, illetve a meglévő scenariókat egészítheti ki az Interneten fellelhető hihetetlen mennyiségű kiegészítő repülőgép és repülőtér, feladat, sőt, külön virtuális légitársaságok is működnek az FS-sorozatra alapulva. Itt külön kiemelendő a magyar fsklub.hu weblap lelkes közössége, mely többek szerint is a hazai FS-élet központja. A Flight Simulator 2000-hez már elkészült a Budapest Scenery Millennium Edition, amely az eredeti ferihegyi és budapesti látványvilágot fotorealisztikussal váltotta fel. A repülőterek mellett repülőgépeket és műszerfalakat is be lehet emelni a játékba, én jelenleg Zlineket kerestem erősen. A megfelelő módszert az Internet végigbogarászása jelentette, így máris gazdagabb lettem egy Zlin-142-essel és egy Zlin-50-essel is, ha már ezeket megszoktam, jöhet az Ancsa, minden kétfedelűek legkedvencebbike.

Az időjárási viszonyok a lehető legváltozatosabbak lehetnek, napszak, évszak szerint, majd ezeket vegyíthetjük felhőkkel, széllel és csapadékkal is. Ha azonban élő Internet-kapcsolattal felvértezve ülünk neki repülni, a Jeppensen dataPlan-ról a program leszippantja a kiszemelt célterület aktuális időjárási viszonyait. Nos, itt kezdődik a valós és a virtuális világ összeolvadása? A kérdést tovább árnyalja a virtuális légitársaságok megjelenése is, melyek célja a közös repkedés, különböző feladatokat végrehajtva.

A programot mindenkinek erősen ajánlom, akit egy kicsit is megérint a polgári repülés varázslatos világa, legyen szó egy könnyed vasárnap délutáni örömrepülésről Gödöllő felett, vagy a Budapest-Torontó járat végigrepülése egy Boeing-777-essel. Ez utóbbihoz sok sikert és megfelelő mennyiségű kávéutánpótlást kívánok.

Trau

PRO ÉS STANDARD

Nem a Microsoft lenne, ha kevesebb mint két változatot adna ki egy-egy termékéből, így történhetett meg az is, hogy a Flight Simulator 2002-ből létezik egy Professional, meg egy Standard változat is. A standard 12 repülőt tartalmaz (Cessna 208 Caravan on Amphibious Floats, Boeing 747-400, Cessna 172S Skyhawk SP, Boeing 777-300, Boeing 737-400, Cessna 182S Skylane, Bell 206B JetRanger III helicopter, Learjet 45 business jet, Cessna Skylane RG, Extra 300S-Patty Wagstaff's aerobatic airplane, Sopwith Camel, Schweizer 2-32 sailplane), míg a Professional 16-ot (az előzőeken túl Cessna 208 Grand Caravan, Raytheon B58 Baron, Raytheon/Beech King Air 350, Mooney Bravo). Továbbá a „nagyobb" verzióban képesek vagyunk saját 3D-s objektumokat is kreálni. Ez árban azt jelenti, hogy a standard 56 dollárba, míg a másik 75 dollárba kerül az amerikai boltokban.

Chilly

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 300Mhz, 8MB 3D-s videokártya, 64MB RAM, Win98/ME/2000/XP, 700MB HDD, DirectX 8

JAVASLAT: PIII 700Mhz, 128MB RAM, 32MB 3D-s videokártya, joystick

Kiváló repülési modellek
Gigantikus mennyiségű repülőtér
Jelentős internetes élet

Nem kevéssé bonyolult
Krónikus alváshiány

92%

JoWooD Productions

Rally Trophy

Egyszámjáték!

A hatalmas száguldás közepette be kell vennünk a kanyarokat, lehetőleg borulás nélkül! A helyes sebesség megválasztása persze nem egyszerű dolog, segíts ebben a vezetőknek! A pályázati szelvény (90. oldal) mellé mindössze egy sebességértéket (pozitív egész számot, pl. a 16,9 nem jó) várunk tőled - a legkisebbet, amit te jónak találsz. Ha az általad beküldött érték lesz a legkisebb olyan, amit más nem küld be, akkor megnyered a főnyereményt, egy Rally Trophy ajándékcsomagot, mindenféle értékes ajándékkal. A 2., 3. helyezett pedig egy-egy Rally Trophy ajándékot kap! A beküldési határidő 2001. december 15.

Tehát ne feledd, csak egy számot kell beküldened a játékszelvény mellé az alábbi címre:

PC.GAMES Rally Trophy egyszámjáték
1325 Budapest, Pf.: 315.

www.lscomputer.hu
Több mint 2000 termék friss árával

Leadtek és ATI videokártyák - a brutális teljesítményért
Epox és Soltek alaplapok - a megbízhatóságért
Miro és Sony monitorok - a gyönyörű képért
Ingyenes házhozszállítás Budapesten * - a könyelemért

LS Nyugati - 1067 Podmaniczky u. 29.
T/F: 311-5456 info@lscomputer.hu
LS Ujpest - 1042 Király u. 25.
T/F: 3700-631 kiraly@lscomputer.hu

*komplett konfigurációk Miro és Sony monitorok esetén

PixelView PINNACLE SYSTEMS
VISUAL MEDIA ■ VISUAL MEDIA ■ VISUAL MEDIA

TV-tunerek minden változatban

Combo kártyák
TV/FM-tuner + VGA + Digi

Pinnacle videószerkesztők

GeForce kártyák minden szinten

Csúcs minőség! - Kedvező árak! - Érdeklődjön!

WIN Computer
1064 Bp. Vörösmarty u. 61.
T: 353-4304, F: 317-2834
www.win.hu, win@win.hu

A hirdetés felmutatója dec.15-ig 3-5% kedvezményt kap!

Klein & Szedlár
1996
Best in Pest - the auditor company

Iroda
1092 Budapest, Ráday utca 8. I/8.
Telefon/fax
+36(1) 476-8378 +36(1) 476-8379 +36(1)217-0587
Internet
www.konyveloiroda.hu
E-mail
info@konyveloiroda.hu

A könyvelőiroda

- nagy gyakorlat a számítástechnikai cégek könyvelésében és adózásában
- első 3 hónap próbaidőt féláron
- exkluzív környezet a belvárosban
- szakképzett munkatársak
- ügyintézés, beszámoló készítés, üzleti jelentés összeállítása angol és német nyelven is
- könyvelés felelősségvállalással
- határidők pontos betartása
- internetes megjelenés és link biztosítása oldalunkon (www.konyveloiroda.hu)

Végigjátszások:

Már kapható a legújabb számunk!

Commandos 2, Art of Magic, MechCommander 2, Original War Arcanum, Settlers 4

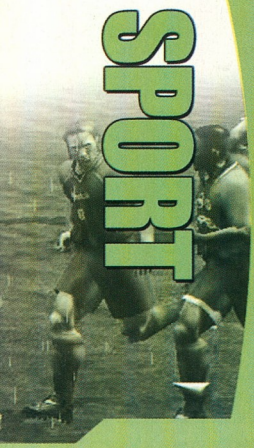
Válogatás a PC.GAMES honlapjának programjaiból

Keresd az újságárusoknál!

Codename: Outbreak, Stronghold, Art of Magic IL2:Sturmovik...

Teljes játékok: EarthFerce, Elite: New Kind...

Játékdemók:



JIMMY WHITE'S CUEBALL WORLD

VIRGIN INTERACTIVE ● AWESOME DEVELOPMENTS ● WWW.AWESOME.UK.COM/HTML/HTML_CBW_MENU.HTM

Az Awesome díjnyertes csapata már többször bizonyította, hogy minőségi anyagokat készítenek. A kérdés csak az, hogy tudnak-e elég új ötletet integrálni az adott műfaj keretein belül. A snooker/pool játékok fejlesztése sem az a kifejezetten rugalmas feladat. A Jimmy „Forgószél" White nevével fémjelzett Cueball World-ben a megújulást – a tovább tökéletesített golyómozgás és a realizmus fokozása mellett – az animált háttérkörnyezet és a minijátékok megjelenése jelenti. Az animált hátterek a világ minden tájáról származnak, így játszhatunk sivatagos környezetben éppúgy, mint az angol Stonehenge köveinek tövében. A kezek megjelenítése is tökéletesedett, immáron több poligonból állnak, mint az eddigi Cueball játékokban. A minijátékok között egyebek mellett golfot, pankrációt és dartsot találunk majd. Természetesen Internet és LAN-támogatása is lesz a játéknak, melynek megjelenése a Télapó eljövetele környékén várható.

67 ... UEFA Champions League Season 2001-2002
68 ... FIFA 2002
70 ... Street Tennis

TARTALOM

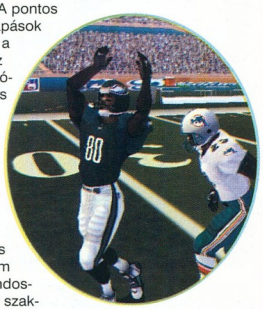
TOP 10

1. FIFA 2002	Electronic Arts
2. NHL 2002	Electronic Arts
3. NBA Live 2001	Electronic Arts
4. Champ. M. 2001/2002	EIDOS Interactive
5. Virtual Pool 3	Interplay
6. Links 2001	Microsoft
7. Tony Hawk's 2	Activision
8. Tiger Woods 2001	Electronic Arts
9. 3D Ultra Mini Golf	Sierra
10. Trophy Bass 4	Sierra

ESPN NFL PRIMETIME 2002

KONAMI ● ESPN THE GAMES

Az XBOX konzol egyik induló játéka az ESPN sportsorozatának legújabb tagja, melyben az NFL bajnokság izgalmait élhetjük át, egy teljes idényen keresztül. A pontos passzok, csonttörő összecsapások és kőkemény akciók mellett a csapatépítés lehetősége, az egyénien alakítható játékmódok és a karaktergenerálás jelentik a legfőbb újdonságot az Amerika kedvenc vasárnapi szórakozását feldolgozó játékban. A hangulat fokozásáról az ESPN két kommentátora, Chris Berman és Tom Jackson gondoskodik, akik szakértelmük mellett humorukkal is képesek felejthetetlenné tenni az összecsapásokat... Eh, ez talán kicsit erős volt, de hát mi a fenét lehetne írni egy ilyen tipikusan amerikai játékról? ☺



ELŐREJELZÉS

Sky Sports Football Manager	2001/11	THQ
Jimmy White's Cueball World	2001/11	Virgin
ESPN NFL PrimeTime 2002	2001/12	Konami
Championship Manager Quiz	2001/12	EIDOS Interactive
UEFA Champions L. 2002	2001/12	Take 2 Interactive
Salt Lake 2002	2002/01	EIDOS Interactive
Tony Hawk's Pro Skater 3	2002/03	Activision
Euro Tour Cycling	TBA	Akaei
NASCAR Heat 2002	TBA	Infogrames
X'treme Roller	TBA	Microids

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 2001/2002

TAKE 2 INTERACTIVE • SILICON DREAMS • WWW.SDREAMS.CO.UK

A BAJNOKOK BAJNOKSÁGÁBAN IDÉN IS ELDŐL, HOGY KI LESZ A BAJNOKOK BAJNOKA.

A Silicon Dreams név hallatán mindenki valamilyen gömbölyded formára asszociál: van, akinek mesterséges női idomok jutnak az eszébe, ám akik járatosak némileg a számítógépes focijátékok területén, azok rögtön a legegyszerűbb és talán legnagyszerűbb sporteszközre, a labdára gondolnak. Hogy melyik gondolatmenet a helyes? A válasz az oldalt található rovatcímből egyszerűen kikövetkeztethető.

Talán maradtak azért néhányan, akik nem lapoztak csalódottan tovább: az ő kedvükért elmondom, hogy a Silicon Dreams egy fejlesztőcsapat neve. Ők készítik immár évek óta az UEFA Bajnokok Ligájának hivatalos számítógépes adaptációjaként szolgáló játékot, mely újra és újra megpróbálja megtörni az EA Sports-féle FIFA sorozat rendíthetetlennek tűnő hegemóniáját. A szándék dicséretes, ám a megvalósítás még várat magára – az eddigi részekre sokkal inkább a „középszerű", mint a „FIFA-verő" jelző illett rá. Mivel azonban a fair play szellemével nem fér össze egy még meg sem jelent program temetése, talán érdemes részletesebben megvizsgálnunk, mit is nyújt majd nekünk az új verzió.

Gyanítom, hogy a játék egyik legfőbb erőssége továbbra is a hivatalos UEFA licencből adódó lehetőségek kihasználása lesz. Az eredeti szponzorok, logók, na meg a csodás és megunhatatlan BL-himnusz segítenek majd megteremteni a versenysorozat semmihez sem hasonlítható hangulatát. A 2001/2002-es szezon mind a 32 indulója helyet kap a játékban, s hogy a választható csapatok száma ne tűnjön túl szerénynek, nem maradnak ki a régi idők nagy BL csapatai sem – nosztalgia rulez! Rossz hír, hogy valószínűleg a selejtezőket nem játszhatjuk újra, tehát magyar együttest ezúttal sem irányíthatunk. Lesznek viszont valós stadionok: nem is kevés, több mint egy tucat helyszínen folyhatnak a küzdelmek. A meccsek alatt ismert kommentátorok lökik majd a sódert, tehát a körítés minden szempontból nagyszerűnek ígérkezik.

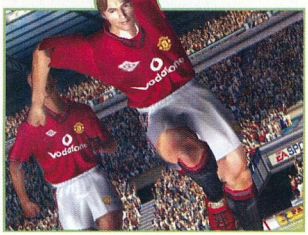
A puding próbája az evés, a focijátéké pedig a meccs. A készítők kiváló mesterséges intelligenciát ígérnek az ellenfeleknél éppúgy, mint saját csapattársainknál. Csak remélhetjük, hogy valóban látványos lesz a javulás a 2000-es részhez képest. A megjelenítés is kellemesnek ígérkezik: megtévesztésig valósághű lesz a védések, lövések, szerelések és a gólöröm animációja, sőt, ezúttal a játékosok arckifejezése is változhat. Mivel a sorozat grafikájával eddig sem volt különösebb baj, joggal számíthatunk rá, hogy a változatos kameranézetekből nyomon követhető mérkőzések látványvilága megfelel majd a 2001-es elvárásoknak. Sokan örömmel fogadják majd, hogy lehetőségünk nyílik egyéni tornák, sőt, saját játékos létrehozására is – már szinte látom, ahogy egy Immortal nevű csatárfenomén Rault és Kluivertet porig alázva a Liga gólkirálya lesz…

Az európai klubfutball krémje, az egyik legcsodásabb bajnokság, egy több éves tapasztalattal rendelkező fejlesztőcsapat – minden adott, hogy végre méltó vetélytársra találjon a FIFA sorozat. Úgy legyen!

Immortal

BAJNOKOK LIGÁJA

Európa bajnokcsapatai először az 1955/56-os idényben mérték össze erejüket az akkor még végig egyenes kieséses rendszerű Bajnokcsapatok Európa Kupájában (BEK). Az UEFA 1992/93-ban hozta létre a BEK jogutódjaként a Bajnokok Ligáját, amely akkor még 24 csapatos mezőnyével, egy csoportkörével és az azt követő egyenes kieséses szakaszával segített új szponzorokat bevonni az európai klubfutballba. A mostani 32 csapatos, két csoportkörös rendszer még több meccsével nagy terheket ró az egyesületekre és a játékosokra, de a hatalmas bevételek és a hírnév mindenért kárpótolnak.



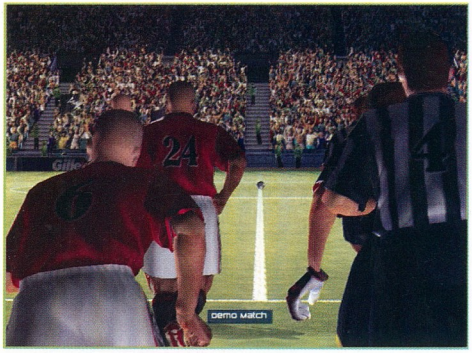
FIFA 2002

ELECTRONIC ARTS ● EA SPORTS ● HTTP://FIFAFOOTBALL2002.EA.COM/

MINDEN IDŐK LEGSIKERESEBB PC-S FOCIJÁTÉKA ISMÉT KÉPES VOLT A MEGÚJULÁSRA, ÉS MEGERŐSÍTETTE HELYÉT A SPORTJÁTÉKOK TRÓNJÁN.

Tavaly ilyenkor azon búslakodhattunk, hogy a FIFA sorozat kezd elszürkülni, és már korántsem várjuk annyira remegő szívvel és álmatlan éjszakákkal a következő kiadást, mint tettük ezt eddig. Ugyan az EA Sports játékkészítői tisztában voltak azzal, hogy játékuk még mindig a legjobb alternatíva a labdarúgás szerelmeseinek szemében, de most mintha ők maguk is ráéreztek volna: újítaniuk kell. Persze az intróból még nem derül ki, hogy a FIFA 2002 jelentős előrelépést tett az elmúlt évekhez képest, és ennek legfőbb oka az eddigi sorozatok szintén remek bevezető alkotásaiban keresendő. Ezúttal is a régi jó recept szerint cselekedtek: vettek egy közkedvelt, „ütős" zenét, majd a pergő dallamokra a labdarúgás legszebb, igazán látványos jeleneteit varázsolták. Ráadásul, hogy már itt is mindenkinek kedvezzenek, a becsúszó, felugró és rohanó focisták mezei folyamatosan változnak, így a nagyobb klubcsapatok rajongói nyugodtan dőlhetnek hátra. A látványban és a zenében senki nem fog tehát csalódni, mivel hangulatteremtésből ezúttal is jelesre vizsgáztak a készítők.

Érdekes módon a főmenü kivitelezésére mindezt már nem mondhatjuk el. Az igaz ugyan, hogy rendkívül átlátható és nagyon könnyen eligazodhatunk a menüpontokban, de valahogy túlságosan is spártainak, egyszerűnek tűntek. Ha pedig mindehhez hozzávesszük, hogy a társ, azaz az NHL sorozat milyen csillogó-villogó menüoldalakkal látott napvilágot, akkor még érthetetlenebb a helyzet. Ha jóindulatúan szeretnénk szemlélni a dolgot, akkor felfoghatjuk ezt az egyszerű designt egy tudatos munkának is, ami a letisztult jövő hírnöke☺. A menüpontok viszont annyira ismerősek, hogy csak éppen nem köszönnek előre a FIFA sorozat megszállottainak. Mindent pontosan ott találhatunk, ahol eddig is, és egészen bele kell folynunk a játékba, hogy bárminemű változást is felfedezhessünk képzeletbeli noteszünkbe. A játékmódozatok nem változtak: kérhetünk barátságos meccset, selejtezőket – a 2002-es koreai-japán világbajnokság csoportjait –, összeállíthatunk saját ligákat, vagy tetszés szerint gyakorolhatunk bármelyik csapattal. Itt kapott szerepet a bajnokság is, amelyben immár 16 ország nemzeti bajnoksága szerepel, és a legkurrensebb, legmagasabb színvonalú bajnokságok mellett már lassan ugyanakkora a választék a gyengébb szintűekből is. Az adatfrissítés sikerességét természetesen itt, a bajnokságokon belül lehet a legjobban lemérni, és hosszas mustrálgatás után megállapítható, hogy meglepően naprakész a program, szinte még a legutolsó átigazolások is megjelentek a játékban. Igaz, a labdarúgásban napról napra változnak az összeállítások, de a transfer menüben ezeket könnyen orvosolhatjuk, és szinten tarthatjuk játékunk frissességét. Sajnos a napra kész informáltság magyar szemszögből rendkívül rosszat jelent. Talán még legrosszabb rémálmunkban sem gondoltuk volna, hogy lesüllyedünk arra a szintre, hogy a készítők a Magyar Labdarúgó Válogatottnak a leggyengébb értékeket (skill-eket) adják. Ez a gyakorlatban annyit jelent, hogy a játékban egyforma játékerőt képviselünk Luxembourggal, Lichtensteinnel, Máltával vagy éppen a másik „futballhatalom" Feröer-szigetekkel. Sajnos rendkívül gyenge eredményeink hírei eljutottak Angliába is, és ez a besorolás hatalmas presztízsveszteségnek könyvelhető el. Ráadásul azért is elkeserítő, mert újra lejátszva a már véget ért vb-csoportküzdelmeket, csak sok-sok gyakorlás után sikerülhet átírnunk a történelmet és megváltani a magyar csapat repülőjegyét Koreába.



Ha pedig a bajnokságokban keressük meg idegenlégiósainkat, akkor szintén szomorúan tapasztalhatjuk, hogy mennyire értéktelenek válogatott szintű játékosaink – ez alól az egyetlen kivétel a Werder Brehmen csapatában futballozó Lisztes Krisztián. Még egy rövid hazai információ: magyar klubcsapatot ne is keressünk a meglehetősen szűk repertoárban, az angol készítők ugyanis még a bolgár bajnokot is többre méltatták, és őt helyezték el a „rest of europe" menüpontba.

Ha ezen az érzelmi válságon túltesszük magunkat, és alaposan belefolyunk a játékba, akkor nagyon hamar kijózanodunk és rájövünk: minden idők legszebb és legjobb FIFA tagjával van dolgunk. A stadionok és a nézők kivitelezése fényéveket változott, és főleg ez utóbbi javult látványosan. A megtalálható és választható stadionok alaposabb, részletesebb grafikát kaptak, de a nézők új designjának sokkal jobban örülhetünk: először ugyanis a sorozat életében igazi alakoknak tűnnek. Most először nem ülnek szakaszonként ugyanolyan színű ruhákban és végre olyan zászlókat lóbálnak önfeledten, mint amilyen csapat a pályán van! Ez a megállapítás még a válogatottunkra nézve is igaz: jó volt látni a magyar címeres zászlókat (!) a háttérben. A címerek kapcsán pedig meg kell említeni, hogy nemcsak a zászlókról, hanem a csapat mezéről is visszaköszönnek, de még a sportszerszállító cég nevét is el lehet róluk olvasni. A mezeknél maradva: ha egy játékos felugrik fejelni, a meze széthúzódik a rajta lévő felirattal együtt, majd leérkezés után visszaáll eredeti állapotába. Nemcsak a csapatábrázolás, hanem az egyes játékosok grafikái is rengeteget javultak: végre folyamatosnak tűnik a mozgásuk, az eséseik, és új mozdulatokat is tanultak. Ilyen például a szabálytalan szerelés utáni továbbfutás, majd a késve megszóláló bírói sípszóra történő ingerült és értetlen kézmozdulattal fogadott lelassítás. Az ismétlések sokkal tökéletesebben adják vissza a leshelyzeteket, melyekből mi magunk is tisztán láthatjuk, hogy kinek volt igaza. Az oldalvonal mellett lehet látni a kispadot és a rajta ülő cserejátékosokat, a gyúrót és természetesen az edzőket is, akik ráadásul nem némán ülve nézik a mérkőzést, hanem időnként felugranak, és élénken mutogatják a taktikai fortélyokat. Sőt: ezúttal már nemcsak a két kommentátor szaktekintély, Andy Gray és John Motson szigorú hangját hallhatjuk, hanem a játékosok és az edzők bekiabálásait, megnyilvánulásait is. A stadion elemei is sokkal alaposabbak, a közeli képeken a fű valóban fűnek tűnik, a hirdetőtáblák pedig nyugati mintára a futókörben, a második sorban is a kamerák felé állnak. Az eddig felsorolt változások rengeteget javítanak a hangulati tényezőkön, és rendkívül megnövelik a játékkedvet. Az irányítás nem változott, szerencsére az EA Sport készítői is rájöttek: járt utat nem érdemes elhagyni járatlanért. Van azonban egy nagyon fontos változás, amely teljesen új játékmenetet jelent. A játék alatt taktikai nyilak jelennek meg, melyek jelzik, hogy amennyiben nálunk van a labda, akkor a többi társ merre fog mozogni, bemozdulni, s így könnyebben eldönthetjük, hogy kinek is passzoljunk, vagy hogy passzoljunk-e egyáltalán. Amikor csapatunk védekezik, akkor a taktikai nyilak azt jelzik, hogy az ellenfél játékosaitól milyen irányú elmozgásokra számíthatunk, mire készüljünk fel védőinkkel. Nos, ezt az újítást nagyon kis idő alatt meg lehet szokni, majd ugyanilyen kis idő alatt meg is lehet szeretni. Hatalmas ötlet volt ezt a húzást meglépni, hiszen így sokkal nagyobb taktikai csatákra, kiélezett mérkőzésekre van lehetőség, amire idáig nem volt példa. Részben ez, részben pedig a feljavított gépi intelligencia az oka annak is, hogy eltűntek a játékból az egyoldalú, monoton, gólzáporos győzelmekkel záruló mérkőzések is. Nagyobb győzelmeket már csak megfelelő, ellenfelenként megváltoztatott, más és más taktikai beállításokkal érhetünk el. Azt is most érezhettük először, hogy milyen érzés bombagólt rúgni, azaz távoli lövéssel betalálni az ellenfél kapujába. Érdemes még azt is megemlíteni, hogy végre a kameranézetek ismét kiválóan lettek megvalósítva, azaz mindegyik egyformán hasznos, arányban állnak a játékosok a pálya belátható részeivel.

Jó érzés kimondani, hogy sokunk kedvence, a FIFA 2002 hét év után is meg tudott újulni, ráadásul sokkal jobban, mint ahogy azt vártuk. Olyan apróságoknak is figyelmet szenteltek végre, amelyeket eddig elengedtek a fülük mellett, vagy éppen nem volt rá energiájuk. Most azonban nagyon összekapták magukat és megmutatták, hogy miért is ők készítették idáig a legjobb sportszimulátorokat.

Doki

ÉRTÉKELÉS

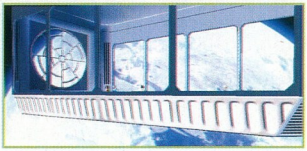
MINIMUM CONFIG: -

JAVASLAT: PII 300 MHz vagy gyorsabb, 128 MB RAM, 500 MB HDD, 16 vagy több MB 3D gyorsítókártya, DirectX 8.0/

Új, nagyon részletes grafika
Új, taktikusabb játékmenet
Apró részletek kidolgozása
Remek hangulat és zene

Spártai menüoldalak

95%



STREET TENNIS

MINDSCAPE ● CARAPACE ● WWW.CARAPACE.FR

ISMÉT "GAZDAGABBAK" LETTÜNK EGY FELEJTHETŐ JÁTÉKKAL: A STREET TENNIS EGYSZERŰ ÉS KISSZERŰ

A franciák, úgy tűnik, nem hagyják kihalni a számítógépes teniszjátékokat. Előző számunkban adtunk hírt a Microids ígéretes Tennis Masters Series-éről, és már itt is van egy újabb témába vágó anyag, ezúttal a Carapace fejlesztőitől (az ő nevükhöz fűződik a Roland Garros 2001), a Mindscape kiadásában. Ezúttal egy kissé más szemszögből közelíthetjük meg a sportágat: a készítők igyekeztek viccesre venni a figurát, a koncepció szerint extrém helyszíneken, aranyos emberkékkel vívhatunk ádáz teniszcsatákat. Az ötlet nem túl eredeti, de megfelelő kidolgozással akár még egy jó játék is kisülhetett volna belőle. Sajnos nem ez történt!

Amikor megláttam a progi főmenüjét, jó darabig csak bambán bámultam a monitort. No nem a lehetőségek széles tárháza ejtett ámulatba, sőt! Egyszerűen képtelen voltam felfogni, hogy egy 2001-ben megjelenő sportjáték képes egy meccs-gyakorlás-beállítások-kilépés négyessel kiszúrni az ember szemét. Miután túltettük magunkat az első megpróbáltatáson, érdemes folytatnunk az ismerkedést a Street Tennis-szel. Akár meccset játszunk, akár csak gyakorlunk, lehetőségünk nyílik kiválasztani az irányítani kívánt teniszezőt és a helyszínt. Előbbiből öt, utóbbiból négy található a játékban – gondolom, titeket is hátba vágnak ezek a „hatalmas" számok… Így már érthető, miért nincs egy nyomorult bajnokság-mód: öt résztvevővel kissé komolytalan lenne a dolog. A választható karakterek – akik között 2 lány és 3 fiú szerepel, mindegyikük meglehetősen sablonos kinézettel – 7 eltérő tulajdonsággal rendelkeznek, ezek azonban kevéssé befolyásolják a játékot. Furcsa, hogy csak saját teniszezőnket jelölhetjük ki szabadon, az ellenfél kilétének meghatározásába nincs beleszólásunk. Hasonlóan gyenge a pályák felhozatala. Az első helyszín egy hátsó udvar Bronxban (gyk.: ez kb. a „nyócker" New Yorkban), meglehetősen sablonos és kidolgozatlan, csak néhány pofás graffiti dob valamit a hangulaton. A klubház egy szokványos salakpálya háttérben medencével, ronda textúrákkal, éjszakai fényviszonyokkal – nekem ez jött be legkevésbé.

Teniszezhetünk még a 14. emeleten: futurisztikus környezet a háttérben néhány robottal és – ááh, végre egy ötlet! – a pálya mellett egy kamerával, ami követi a labda mozgását. Az utolsó helyszín egy űrállomás, enyhén Star Wars designú üvegkalitka orbitális pályán, háttérben a Földdel. Sajnos működik a mesterséges gravitáció, így nem próbálhatjuk ki, hogy milyen súlytalanságban játszani. Meg kell hagyni, nem vágódtam hanyatt a pályák kidolgozottságától, ráadásul kevés is van belőlük. Persze még ezen is túl lehet lépni, ha a játékélmény a helyén van. Igazság szerint ezen a téren kellemesen csalódtam a programban. A vérszegény körítés láttán már fel voltam készülve a legrosszabbra is, ám meg kell vallanom, maga a tenisz egész szórakoztató. Megmérkőzhetünk egyesben vagy párosban, a gép vagy barátaink ellen. Egy gépen akár négyen is játszhatunk, ám hálózaton keresztüli multiplayer mód nincs. Az irányítás egyszerű, mindössze két ütésgombra lesz szükségünk. Érdemes bekapcsolni a célzókurzort, mert nélküle nehéz a megfelelő irányba helyezni a labdát. A gép által irányított játékosok kellően erősek, de hibára lehet őket kényszeríteni, ráadásul a nehézség három lépcsőben állítható. A motion capture animációk mutatósak, kár, hogy csak háromféle nézőpontból gyönyörködhetünk bennük.

A meglepően kiforrott meccs-engine ellenére is azt kell mondanom, hogy a Street Tennis egy igencsak összecsapott program. A játékmódok, a karakterek és a helyszínek szégyenletesen kis száma arról tanúskodik, hogy a készítők a „minél kevesebb munkával minél többet kaszálni" mentalitás hívei. Nagy kár ezért a játékért, hiszen egy ilyen tapasztalt fejlesztőgárda egy kicsit több energiabefektetéssel egy igazán jó játékot is összehozhatott volna. Ehelyett kaptunk egy gyenge tucatterméket – köszönöm, én inkább nem kérek belőle!

Immortal

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII-300, 32 MB RAM, 3D videókártya
JAVASLAT: Nincsenek különösebb igényei a játéknak

El lehet vele játszadozni, füleg haverokkal

Kevés játékmód
Kevés pálya
Kevés játékos
Korszerűtlen grafika

51%

NETWORK GAME CENTER

SZÁMÍTÓGÉP KLUB ÉS SZAKÜZLET

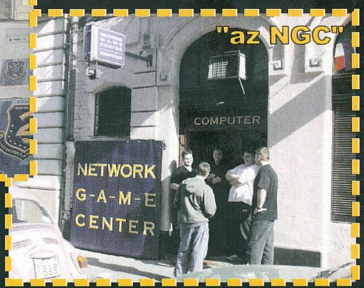
[NGC]

TELEFON: **353-2592**

WEBLAP: **WWW.NGC.HU**

E-MAIL: **INFO@NGC.HU**

CÍM: **1066 BUDAPEST ZICHY J. U. 43.**



- A KLUB MINDEN NAP NYITVA ESTE 10-IG
- ÉJSZAKAI LAN-PARTYK (22-TŐL - 05 -IG)
- 10 GÉP (AMD 1 - 1.4GHz), 17"-OS MONITOR
- DOKKOLÓ HELYEK SAJÁT GÉPNEK
- TAGSÁGIVAL 250FT/ÓRA
- TAGSÁGI NÉLKÜL 400FT/ÓRA
- TAGSÁGI 5000FT/ÉV
- IGAZI KLUBHANGULAT, LÉGKONDI

"a klub"

"A **Network Game Center** Counter Strike csapata [NGC2] képviseli hazánkat a World Cyber Games koreai döntőjén!.."

- KLUBTAGSÁGIVAL 3% KEDVEZMÉNY
- INTERNETÁRUHÁZ /WWW.NGC.HU/
- AZ ÜZLET NYITVA 10-TŐL - 18-IG

"az üzlet"

ORSZÁGOS HÁLÓZAT KIÉPÍTÉSÉHEZ VIDÉKI KLUBOKAT VAGY BEFEKTETŐKET KERESÜNK

KLEIN CSABA +36 (30) 9601-117

POKEMON
TRADING CARD GAME

▸ WIZARDS OF THE COAST ● WIZARDS OF THE COAST ● WWW.WIZARDS.COM/POKEMON ◂

HA VALAKI MEGHALLJA AZT A SZÓT, HOGY POKÉMON KÉT DOLOG TÖRTÉNIK. VAGY ROSSZUL LESZ (ŐK A 15 ÉV FELETTIEK), VAGY FELCSILLAN A SZEME.

Nos, be kell valljam, eleinte én is az első táborba tartoztam, de az idők változnak, az ember pedig meghülyül. Van azonban egy olyan dolog, amit a kicsik és a nagyok is szeretnek művelni, ez pedig a kártyajáték. A pokémont is utolérte az elkerülhetetlen sors és a sok semmire nem jó gyűjthető tazó, kupak meg miegymás után kártyajáték formájában is napvilágot látott. Aki már játszott stratégiai kártyajátékot, annak nem lesz ismeretlen a kártyajáték felépítése, csak a sárkányok, trollok, és egyéb mesebeli szörnyek helyett itt a Nintendo „szörnyecskéi" játsszák a főszerepet, mégpedig gyerekek számára is élvezhető és könnyen megtanulható módon. Ha az előítéleteiteket félre tudjátok tenni, akkor bárki számára élvezhető játékká válik. Nos, ennek a kártyajátéknak megjelent a számítógépes változata.

Maga a kártyajáték a Play megnyomásával indítható, a további menüpontok a tényleges kártyák cserélgetéséhez, gyűjtéséhez adnak segítséget:

Collect: Itt állítható össze a saját kártyáid listája, majd a lista nyomtatható táblázatos módon, úgy, hogy a saját kártyáid szereplenek a listában, vagy azok, amik neked nincsenek meg. Ezek után ezt a listát elég közkézre adni, és már indulhat is a cserebere.

Build: Itt egy saját paklit rakhatsz össze magadnak; gondolom, ez akkor érdekes, ha sok kártyád van, és abból több fajta ütőlépes paklit szeretnél összeállítani.

Help: Angol nyelvű rövid leírás a kártyákról és a játékról.

Extras: Egyéb Adobe acrobattal készült leírások, többek között egy nyomtatható és összeragasztható nagy játéktér, melynél a színezés és a díszítés örömét meghagyják a gyerekeknek.

Lássuk a játékot, amelyet úgy készítettek el, hogy tanulójátszmákon keresztül mindenki meg tudja tanulni azt. Ez annyira igaz, hogy a tényleges játék csak akkor játszható, ha az összes tanulójátszmában sikerül legyőzni a gépet, amit itt egy manga lány személyesít meg (a lányt egyébként jól megcsinálták, mert örül, szomorkodik és csodálkozik játék közben).

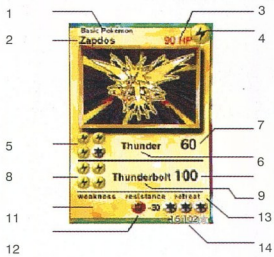
Mint a táblázatból látszik, az alap 151 pokémonból plusz a 100 kiegészítőből a kártyajátékban csak 69 van, tehát várható a játék folytatása is. Magukról a pokémonokról normálisabb leírásra itt nincs hely, akit érdekel, nézzen el az igeny.pokemon.hu oldalra. Minden pokémonnak megvannak a sajátságos támadási módszerei, és adott támadásokkal szembeni gyengeségei is. Ezeket az alapjátékban nem lehet kihasználni, csak a kiterjesztett szabályok alapján játszott kártyajáték esetén van jelentőségük.

Itt az idő, hogy belevágjunk a kártyajátékba
A játék nagyvonalakban a következő lépésekből áll:

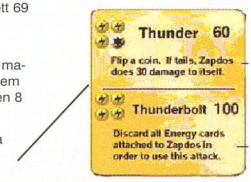
1: Mind a két játékos kap 7 kártyát.
2: Egy alap pokémont tegyél ki aktív pokémonnak (a feljesztett pokémonok csak az alap pokémonokra rakhatók)
3: A pakli tetejéről a játék típusától függően 1-6 lapot a nyereménykártyák közé tesz a gép (Ha minden nyereménykártya elfogyott, akkor nyertél)
4: A „flip coin"-ra nyomva dobj, hogy ki kezd. Tegyük fel: te kezdesz.
5: Húzz lapot.
6: Rakj a kezedből a passzív pokémonok közé egy alap pokémont, vagy fejlessz fel egyet (ha az aktív pokémonodat kiütötték, és a passzív lapok helyén nincs bevethető pokémon, akkor függetlenül a játék állásától vesztettél).
7: A kezedben lévő lapok közül rakj maximum egy energiakártyát az aktív vagy egy passzív pokémonodra
8: Használj fel egy vagy több trainer kártyát (ezekből sok fajta van, a pokémon-gyógyítástól az ellenfél aktív és passzív pokémonjának felcseréléséig sok fajta)
A 6-8-as pontok tetszőleges sorrendben végrehajthatóak.
9: Most döntsd el: támadsz (Attack), kicseréled az aktív pokémont egy passzívra (Retreat) vagy Befejezed a lépéseid (End Turn).
10: Ha támadsz, akkor válaszd ki a támadás típusát. Csak olyan támadást hajthatsz végre, amihez megvan a megfelelő mennyiségű és típusú energiakártyád.
11: Ha a támadás leírásánál a „flip coin" szerepel, akkor dobj az érmével; ha sárga fele van felfelé, akkor a támadás „flip coin"-nál leírt plusz sebzése sikeres, egyébiránt nem.
12: Ha egy pokémont kiütöttél, akkor kapsz egy nyereménykártyát, és a másik játékos jön az 5-ös ponttól indulva.

Papp Gyula

Egy pokémon kártya így nézhet ki:



1: A kártyák között van alap kártya és fejlesztett kártya, itt jelzi, hogy ez melyik típus, ill. fejlesztett kártya esetén azt, hogy melyik kártya kell ahhoz, hogy ezzel a kártyával fejlesszük
2: A pokémon neve
3: Mennyi sebesülést képes elviselni mielőtt elkábul és kiesik a játékból
4: A pokémon típusa
5: Egy adott támadáshoz szükséges erőkártyák száma (lásd később). Figyeljétek meg, hogy van olyan, ami megegyezik a pokémon típusával, de van olyan is, ami más típust igényel!
6: A támadás neve
7: A támadással elérhető sebzés
8, 9, 10: Másik típusú támadás leírás, hasonló előző támadásnál leírtakhoz
11: Ha valamelyik típusú kártyával szemben gyenge, akkor annak a típusnak a képe látható itt, ilyenkor minden ilyen típusú sebzés duplán számít
12: Adott típussal szembeni ellenállás, ennél nagyobb sebzés jelentkezik a pokémonnál csak látható valódi sebzésként
13: A visszavonáshoz szükséges energiakártyák száma (lásd később)
14: A pokémon száma az összes kártyák közül. Mint látható, 102 különböző típusú kártya van, a fentebb említett 69 pokémon kártyán kívül a többi energiakártya ill. úgynevezett trainer kártya (lásd később)



Az alábbi kiegészítő információk csak a kiterjesztett szabályokkal játszott játék esetén szükségesek, ezeknek a leírása itt szintén nem férne el, de a későbbiekben a fent említett webcímen elérhetőek lesznek a közeljövőben magyarul is. Aki tud egy kicsit angolul, azért szótárral minden nehézség nélkül lefordíthatja. A gyerekeknek szerintem bőven elég az alapjáték is, ahhoz pedig semmiféle angol nyelvtudás nem igényeltetik, a HP és a Sebzés minden 8 év feletti gyerek számára érthetővé teszi a játékállást, némileg talán még a matematikaoktatást is segítheti.

1: Az adott támadás mellékhatásai. Ahol „flip coin" szöveg látszik, ott egy érmével dob a gép, és amennyiben a nyerő felére esik, abban az esetben teljesül az adott mellékhatás. A dobásról lejjebb olvashatsz még.

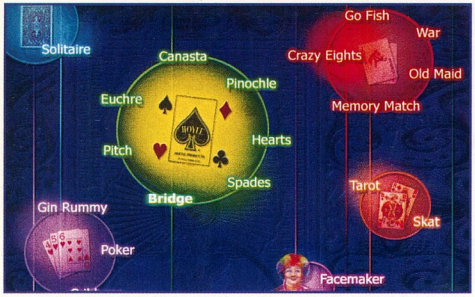
És most nézzük a játékteret:

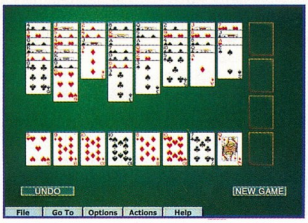
1: Itt írja, hogy mik a lehetőségek, ha valami egyértelmű teendő van, az középen egy nagy keretben lesz látható, illetve villog az adott elem a játéktéren
2: Az ellenfél passzív pokémonjai
3: Az ellenfél dobott lapjai
4: Az ellenfél húzandó lapjai, bal alsó sarokban a lapok száma látszik
5: A nyereménykártyák. Középen alul a szám azt jelenti, hogy hány nyert kör kell még a játszma megnyeréséhez. Egy kör akkor ér véget, ha az ellenfél vagy a saját pokémon elkábul.
6: Egyéb információk, itt látható pl. hogy az ellenfél éppen mit csinál
7: A kezedben lévő lapok
8: A saját húzandó lapjaid
9: A saját dobott lapok
10: A saját nyereménykártyáid
11,12: A kezedben lévő lapokat görgetheted a nyilakkal, ha annyi van, hogy egy képernyőn nem látszik
13: Támadás gomb
14: Visszavonulás gomb
15: Szerencse dobás gomb
16: Saját lépések vége gomb
17: Kilépés a játékból
18: Ő Julie, az ellenfeled
19: Annak a kártyának a leírása, amelyiken az egered áll
20: A kiterjesztett játékhoz szükséges egyéb leírás a kártyához
21: A saját aktív pokémonod
22: Az aktív pokémonon lévő energiakártyák
23: Az ellenfél aktív pokémonja, és a rajta lévő energiakártyák
24: A saját passzív pokémonjaid
25: A pokémonon lévő sebesülések, ha ez több, mint a pokémon HP-ja, akkor a pokémon elkábul és kiesik a játékból
26: Támadásmódosító. Kiterjesztett játék esetén, ha a pokémon gyenge vagy ellenálló az ellenfél pokémonjának támadásával szemben, akkor itt jelenik meg a támadás módosításának értéke.

TÁBLÁZAT

Mielőtt belevágnának a közepébe, egy gyors áttekintés a pokémonokról. Ebben a játékban hét típusuk van. Az alábbi táblázat tartalmazza a típusokat, és hogy melyikből hány darab van a játékban.

11	9	8	13	8	8	12
Általános	Tűz	Harcos	Fű	Elektro	Pszicho	Víz





HOYLE JÁTÉKOK

SIERRA ● SIERRA ● WWW.HOYLEGAMES.COM

Az alant elterülő 3 program azt hiszem méltán kelti majd fel a szerencsejátékosok összes rétegének figyelmét, hiszen képében megszületett az abszolút költségkímélő módszer mindennemű szenvedély kielégítésére. A Sierra által menedzselt Hoyle játékok keretében több kasztra oszolva vethetjük bele magunkat a rulettezés, a kanasztázás, vagy éppen a kenózás legapróbb rejtelmeibe is. Bár én meg tudom érteni sokak fanyalgását arra vonatkozólag, hogy az igazi kaszinóknak vagy baráti összejöveteleknek hangulatuk van, ám mi sem bizonyítja jobban a programok létjogosultságát, hogy a Hoyle család immáron az ötödik szériaszámnál tart.

Sokat gondolkoztam, hogy miként tudnám ezt a 3 játékot külön-külön bemutatni Nektek, de aztán rájöttem, hogy sehogy, hiszen a programokat ugyanaz a motor működteti, a megjelenítés és játékrendszer szinte ugyanaz, úgyhogy badarság lenne minden egyes kiadásnál felemlegetni őket. Ezért ezt a részt most itt beszélném ki, az apró eltéréseket külön ecsetelem majd. Tehát indítás után egyből kötelességünk lesz azonosítani magunkat. Ezt már csak azért is jó dolog megtenni, mert egyrészt több játékos is játszhat ugyanazon számítógéppel és hát jó az ilyesmi ellen bevédeni magunkat, másrészt pedig teljesen más és más személyiségeket hozhatunk létre. Alapból szürke sziluettel kezdünk, ám van itt egy igen furmányos programocska, amit Arc Generatornak neveztek el, és könynyen kitalálható, hogy segítségével nem sokáig kell a szürkeségben maradnunk. Ezek után megkapjuk a virtuális kis bankkártyánkat, és máris indulhatunk a fő terembe, ahonnan minden egyes játék és opció elérhető. A gyors navigálás érdekében – amúgy teljesen helyesen – el is helyeztek egy alsó popup menüt, amiből mind a beállítások, mind pedig a játékterek gyorsan elérhetők.

Egy ilyen programnál igen fontos a hangulati tényező, vagyis az, hogy hány perc – ne adj' Isten óra – után unjuk meg az egészet és állunk fel mellőle, és ezért a programozók fő célja ennek az értéknek a lehető legtovább tolása kellett, hogy legyen. Ami nézetem szerint egészen jól sikerült, hiszen a grafika kellemesnek mondható, de a teljesen részletesen kidolgozott karakterek és precíz játékszabályok nyújtják a Hoyle játékok sava-borsát. A hangeffektek is a teljesen élethű szimulálásra utalnak, hiszen minden játéknál megfelelő hangok fogadnak minket, ezzel is segítve a jobb beleélést. Értékelésként csak pozitív dolgokat tudok a Sierra számlájára írni, hiszen amit lehet, azt kihozták a szerencsejáték-iparból, ennél jobb már csak akkor lesz, ha újraírják a teljes motort és szebb megjelenítést csinálnak hozzá. Addig azonban nyomás rulettezni!

Hoyle Board Games 5 (2002)

Mint azt a nevéből nagyszerűen ki lehetett találni, a Board Games-ben a táblajátékokat tehetjük magunkévá, akár a saját gépünkön, akár pedig Interneten keresztül is. A kínálat óriási, szinte az összes ismertebb táblajáték (némelyik akár több) változata játszható, és vannak kissé elszámítógépesedett variációk is, természetesen feljavított grafikával. Sakkozni vágyók, figyelem: ez a verzió tartalmazza a ti játékotokat!

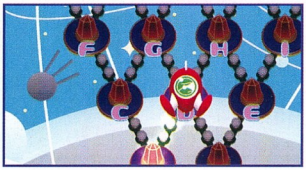
Hoyle Card Games 5 (2002)

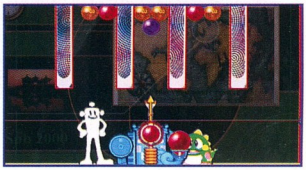
Kártyajátékok szerelmeseinek íródott ez a rész, amiben nem kevesebb, mint 16 különböző fajta játék szimulálása kapott helyet, melyben nincs benne az oly népszerű passziánsz, ami további 50 fajta változatban képviselteti magát. A víg színekben pompázó, hangulatos program egyszerre ajánlható magányosoknak és nagy társaságoknak is időtöltésre.

Hoyle Casino Games 5 (2002)

Óh, a kaszinók világa! Az igazi nyüzsgés, a fények, az illatos levegő a nagy nyerések és csúfos bukások éjszakáinak helye. Milyen jó lenne az életben is (nem csak itt a játékban) 5 ezer dolláros kezdőösszeggel indulni, s abból 1 milliót csinálni! A Casino rengeteg játékgépnek ad helyet, itt tudunk többek között pókerezni, rulettezni, lóversenyezni, Black Jack-ezni, ezeket más és más variációkban nyomni, hogy a többiről ne is beszéljek.

Bagó Péter





SUPER BUST-A-MOVE

▸ TAITO ● EON ◂

Bár a Japán kultúráról szerettem volna rövidebb előadást tartani szent hasábjainkon, de aztán rámszóltak, hogy ez nem egy tudományos disszertáció, másodsorban pedig a fél oldal igen erőteljes visszafogó erő volt arra, hogy mégse tegyem. Pedig tettem volna oly szívesen a Super Bust A Move kapcsán, amiről annyit kell tudni, hogy egy tipikusan Japán elme(háborodott) szülte. A színekről, hangokról és játékmenetről első pillantásra lesüt, ez igen egy furcsa játék. De hogy mi is tulajdonképpen? Arról most pár szóban alant.

Szóval volt ez a Tetris-láz is piciny hazánkban, amikor már a sarki zöldségesben is árultak ilyet és a metrón utazók 85%-a ilyenen pityegett. Na, ez csak nálunk volt új keletű dolog, mert akinek volt konzolos ismerőse és látott már kis Nintendót, az emlékezhet arra, hogy volt azon valami hasonló játék, csak alakzatok helyett színes golyócskák hulltak alá az égből. Na, pontosan az volt a Bust A Move. A Taito egészen pontosan '94-ben jelentette meg először ezt a játékot, amit azóta folyamatosan minden évben megtesz – kipofozva kicsit az interfészt, meg felturbózva a játékmenetet. Figyelem! Aki nem látott még ilyet, ne várjon csodálatosan villogó 3D-s effekteket, több millió színben pompázó képernyőt – ez a játék nem erről szól. Mert ez a játék a logikára és csak is a logikára épít.

A Super jelző ezesetben a játékban bekövetkezett változásokra utal, hiszen egy pici csavarnak köszönhetően a játékmenet lefolyása megváltozott. Vagy felfolyása? A színes gömbök ezúttal nem lefelé folydogálnak majd, hanem nekünk kell fellőnünk őket a játéktérre, és úgy tudjuk az előre felállított formációt eltüntetni, ha 3 azonos színt egymás mellé lövünk. Persze lesznek nehezítések is, beépített téglák és mozgó falak személyében, és természetesen több karakter közül választva verhetjük végig a több 100 pályát, amit minden egyes logikai játékot kedvelőnek szívből tudok ajánlani, mert igen jót szórakozhatunk rajta.

Bagó Péter

VETÉLKEDŐK

Választási lehetőségek sora előtt áll az ember mindennap. Zacskós, vagy dobozos? Kifli, vagy zsömle? „Legyen ön is milliomos", vagy „Ki a leggyengébb láncszem"? Komoly kérdések ezek, melyek mellett nem lehet csak úgy elmenni holmi legyintéssel. A két népszerű kereskedelmi csatorna két népszerű játéka nem egészen új keletű a világon, mindegyiket számos ország televíziós társasága vásárolta már meg, több millió nézővel kell tehát számolnunk, ha róluk beszélünk, talán éppen ezért nem is meglepő, ha két óriáscég csapott le a megjátékosítási jogokra. És, hogy melyik lett a jobb? Nem szeretnék személyeskedni, de Legyen ön is milliomos: viszlát!

Who Wants to be a Millionare Jr. Edition

Eidos - Hothouse Creations

A Vágó István-féle változat sem tér el a licenctől, ugyanazok a hangok és ábrák köszönnek vissza a monitorról, amik már a TV képernyőjéről ismerősek, és valószínűleg az sem lesz meglepetés, hogy a játékmenet is teljesen ugyanaz. 15 kérdés, melyek megválaszolására annyi segítségünk van, hogy a helyes válasz mellé kapunk még 3 másik változatot, valamint 3 beépített segítséget. Az Angliában eladási listákat vezető, rekordeladásokkal büszkélkedő játék amellett, hogy tényleg műveltségi kérdéseket feszeget, véleményem szerint jóval unalmasabb és lassabb játékmenetet biztosít társánál, köszönhetően annak, hogy tulajdonképpeni gondolkodási időnk nincsen, valamint a játékot is egyedül kell játszanunk. Ennek ellenére nem lebecsülendő ez a változat sem, melyben a „Jr." jelző a könnyített kérdéscsomagot jelöli.

The Weakest Link

Activision

A BBC társaság által életre keltett The Weakest Link című produkció csak alig pár hónapja honosodott meg a biopon kettesen, és máris nagy népszerűségnek örvend, holott a kérdések műveltségi rátája néhol elég kicsi. Mondhatni, úgy nagyjából nincs is. Ennek ellenére mégis miért tud a műsor népszerű lenni? A válasz több részből tevődik össze, hiszen nemcsak az ősrégi mondás igazolódik be, hogy „legszebb öröm a kárörröm", de mindamellett az idő bekalkulálásával sikerült pörgőssé tenni a játékmenetet, így szinte nincs üresjárat, és éppen ezért a figyelem koncentrált, a kedves néző így nem kapcsol tovább, a reklámozók reklámozhatnak, a csatorna meg ezért zsebre teheti a pénzt. Az Activision által menedzselt PC-s változat is ezt a szisztémát követi: a sorozattal megdöbbentő hasonlóságot mutatva, az eredeti angliai változat műsorvezetőjét felkérve ugyanabban a környezetben, ugyanazzal a hangeffekt-mintával dolgozva épülhetünk be 8 másik játékos mellé. Lehet egyedül is játszani (választani kell a felkínált karakterek közül) – ilyenkor gépi ellenfeleket kapunk, de helyettesítheti őket bármelyik ismerősünk is. Ha ezen programra esne a választás, teljes mértékben azonosulni tudok vele, hisz minden megvan benne, ami egy szórakoztató kvízjátékhoz szükségeltetik.

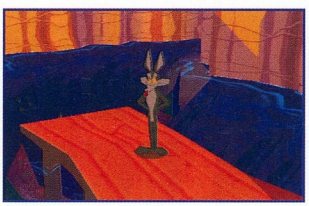
Bagó Péter

LEGO RACERS 2

LEGO MEDIA ● LEGO MEDIA ● WWW.LEGO.COM

Ahhoz kétség sem férhet, hogy amíg a számítógépes szórakoztatás nem indult be igazán, és nem vált tömegcikké a PC, kreatív tevékenységet a gyermekek koncentráltan kevés helyen folytathattak. Ámbátor volt egy játék, egy változó méretű dobozba rejtett készségfejlesztő játék, amely – határozottan ki merem jelenteni – minden gyerkőc álma volt. A nem éppen alacsony árkategóriába tartozó LEGO azt hiszem, azzal tudott belopózni az emberek szívébe, hogy felállított egy egységes építőelem-rendszert, amiből azután szinte mindent, de szó szerint mindent ki lehetett hozni, és ennek csak az aktuális személy fantáziája szabott határt (és nem utolsó sorban a pénztárcája). Volt ugyan egy séma, mely az ajánlott összeszerelési módozatot ecsetelte, de az elemek nagyszerű megalkotásának köszönhetően ez teljesen figyelmen kívül hagyható volt.

És elérkezett az a korszak életünkben, amikor ezt a nagyszerű játékot a számítógépek képernyőjén is játszhatjuk, majdhogynem ugyanolyan zsenialitással, mint az életben. A Lego Racers 2 – mint az talán a címből is kitűnik – egy autóverseny témában készült játék, és mint látható, immáron másodszor. A tartalmi részre egy szavunk sem lehet, hiszen amit elvárhatnánk, meg is kapjuk: egyedül, vagy többen is leülhetünk a gép elé játszani, versenyezhetünk tét nélkül, és tétre, és természetesen van egy történet-mód is, ahol a versenyek között egy tulajdonképpeni mesével ismerkedhetünk meg. De, hogy mi benne az interaktivitás? Hát kérem szépen, a lényeg csak most jön. A versenyzők, és az irányításuk alatt lévő automobilok mindmind a mi fantáziánk szülöttei lehetnek, hiszen a program segítségével – csakúgy, mint az életben – saját magunknak kell összeépítenünk egy valamirevaló guruló szerkezetet, és belevaló sofőrjét. A rendelkezésre álló arzenál hatalmas, én még ennyi alkatrészt nem láttam egy halomban! Ha a választás erre a programra esne, csak támogatni tudom, hiszen miden megvan benne ahhoz, hogy jót szórakozzunk PC-nk képernyője előtt



SHEEP, DOG 'N' WOLF

INFOGRAMES ● INFOGRAMES ● WWW.INFOGRAMES.COM

Az előző számunkban ismertetésre került Time Busters során már pedzegettem azt, hogy az Infogrames és a Warner Brothers megállapodásának köszönhetően egészen bizonyos, hogy jó pár Looney Tunes (azaz Bolondos Dallamok) játék fog születni a közeljövőben – és tessék, máris itt az újabb játék Prérifarkassal és Dodó kacsával a főszerepben. Bár az eredeti koncepció nagyon régen még a Kengyelfutó Gyalogkakukk és Prérifarkas közötti elmérgesedett helyzetet vázolta fel, azonban a mai modern időkben a helyzet már Sam és Prérifarkas között zajlik. Sam besorolását tekintve pulikutya, ám ne tessék őt emiatt lebecsülni, mert igen nemes hivatottsága van őneki: a bárányokra vigyáz. És mi más is lehetne kedvenc farkasunk leghőbb vágya, mint elcsaklizni lehetőség szerint minél több birkát... Szóval erről szól a rajzfilm, és természetesen mi másról szólhatna a játék is? Első, képzeletbeli kérdésem az volt a készítők felé, hogy miként tudják majd megoldani a rajzfilmszerű hangulatot, azt, hogy Prérifarkasnak bizony kombinálnia kell, sőt egész haditervet készíteni egy-egy bégető jószág megszerzéséhez. Ám szerencsére az első betöltődés után szertefoszlott minden kételyem, és a gyakorlómisszió után már éreztem: ismét kellemes órákat töltök majd el a játékkal.

Szóval van 18 pálya, ahol bundás barátunkat hátulról látva kell összebarkácsolnunk egy tervet, hogyan is szerezzük meg a birkát, és jussunk ki vele a területről. Ehhez segítséget is kapunk állandó mentorunk, Dodó kacsa személyében, aki szöveges segítséget nyújt a tárgyak használatát illetően, valamint a rengeteg igénybe vehető tárgy is az érvényesülésünket szolgálja. A gumikötéllel odakötheţjük magunkat bárhová, vagy kilőhetünk vele bármit, a furulyával megbabonázhatjuk az ellenfeleket, a kövek mögé lopózva elbújhatunk, a terméssel elcsalogathatjuk, a parfümmel pedig megbabonázhatjuk a birkákat, a robbanószerkezettel elháríthatjuk az akadályokat, és még sorolhatnám a rengeteg felszerelést, amiket a játék vége felé már nem csak külön-külön, de kombinálva is használni kell. Ha most értékelést is kéne írni, egyértelmű befutó lenne a hangulatával és játékmenetével is!

Bagó Péter

Commandos 2

A cheatek aktiválásához GONZOANDJOHN néven jelentkezz be, hogy használhasd az alábbi kombinációkat:

Ctrl +/- – Framerate érték kiíratása
CTRL Shift + N – Győzelem
Shift + X – Teleportálás
Ctrl + V – Láthatatlanság
Ctrl Shift + X – Minden ellenfél meghal
Ctrl + I – Sérthetetlenség

Pályakódok

Single Player módban válaszd ki a karakteredet, majd az id name alá add meg az alábbi kódokat és üss Entert.

Level 1
Normal nehézségi fokozat, XHGDR
Hard nehézségi fokozat, PLKUM
VERY Hard nehézségi fokozat, PVTSL

Level 2
Normal nehézségi fokozat, WKUC4
Hard nehézségi fokozat, JE5SH
VERY Hard nehézségi fokozat, SKDJF

Level 3
Normal nehézségi fokozat, YSM51
Hard nehézségi fokozat, DFY3B
VERY Hard nehézségi fokozat, 3DYNG

Level 4
Normal nehézségi fokozat, B7D8F
Hard nehézségi fokozat, K9D3H
VERY Hard nehézségi fokozat, 9BG3S

Level 5
Normal nehézségi fokozat, 3GHSL
Hard nehézségi fokozat, NMWQ9
VERY Hard nehézségi fokozat, KJWJK

Level 6
Normal nehézségi fokozat, AZLM1
Hard nehézségi fokozat, 16G3L
VERY Hard nehézségi fokozat, E2J7H

Level 7
Normal nehézségi fokozat, JAHSG
Hard nehézségi fokozat, WL3CZ
VERY Hard nehézségi fokozat, ZX78Y

Level 8
Normal nehézségi fokozat, UN63A
Hard nehézségi fokozat, LPQ6T
VERY Hard nehézségi fokozat, TRIB4

Level 9
Normal nehézségi fokozat, VAZ2P
Hard nehézségi fokozat, SRCM8
VERY Hard nehézségi fokozat, TRD78

Level 10
Normal nehézségi fokozat, 9TT5W
Hard nehézségi fokozat, PAEN8
VERY Hard nehézségi fokozat, 1LPQD

Mat Hoffman's Pro BMX

Legjobb bicaj
Mindkét versenymódban szerezd meg az arany medált.

A Tony Hawk Burnside pályája is elérhetővé válik

Minden karaktert fel kell használnod, hogy megszerezd a 30 borítót és 2 arany medált.

Tony Hawk

Bármelyik karakterrel szerezz meg 30 borítót és 2 arany medált.

Neversoft videó
Használd Tony Hawk-ot és nyerj vele legalább 1 aranyat.

Nagymama videó
Használd Grandmat és nyerj vele legalább 1 aranyat.

Monopoly Tycoon

Könnyű licitálás
Kezdj el egy aukciót, majd mikor megjelenik az aukciós képernyő, amilyen hamar csak tudsz ments ki egy állást. Lépj ki, majd töltsd vissza az állásodat. Láss csodát: minden gépi játékos elhagyja a terepet, biztosítva számodra ezáltal a legolcsóbb árat.

Paris-Dakar Rally

Minden autó:
A neved helyett ILUMBERJACK-et adj meg.

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Cheat Method
Készíts egy „cheats.txt" fájlt a data könyvtárba.

Ezután játék közben a numerikus billentyűzeten a '+' gomb Experience pontokkal ruházza fel a csapatot.

Cheat/Hint: Hex Cheat for Single Player Game (This cheat modifies health & basic 6 stats)

1. Amint létrehoztál egy csapatot, kezdj egy új játékot és mentsd ki. Vagy pedig adj egy új karaktert a meglévőkhöz, és szintén ments állást.

2. Egy Hexa editorral nyisd meg a mentett állást (.sav)

3. ASCII módban keresd meg a karakteredet.

4. Health
=> Keresd meg a health értékét hexában.
pl. az energiád értéke 10/10, akkor az alábbi képlet érdekel: 0a 00
00
00 0a
Itt a két 0a tetszőlegesen megváltoztatható.

5. pl. az erőd (str) 13, 12, 13, 12, 14, 10 értékű, keresd a 0d 0c 0d 0c 0e 0a számsort, és változtasd meg, amire csak akarod.

Return to Castle Wolfenstein

Konzol parancsok

Nyomd le a '~' gombot a konzol előhívásához.

Gépeld be:
/cmdlist – és megkapod az összes parancsot.
/name – és máris átnevezheted a karakteredet. A játékosod színét is be tudod állítani a ^ # parancs használatával, ahol # 1-9-ig terjedő számérték lehet.

1 piros
2 zöld
3 sárga
4 kék
5 világoskék
6 rózsaszín
7 fehér
8 fekete
9 piros

/reconnect – és máris visszacsatlakozol a legutóbbi szerverhez.
/kill – öngyilkos leszel.
/quit – kilépés.
/serverinfo – az aktuális szerver beállításait lesheted meg.
/toggle r_fullscreen – az ablakos és teljes képernyős módok között válthatsz, de minden egyes alkalommal újra kell indítanod a játékot.
/toggle cg_drawcompass – Iránytű ki/be kapcsolása.
/toggle cg_draw2d – a HUD-ot kapcsolgathatod ki/be.
/toggle cg_drawfps – mutatja az FPS értékét.
/cg_FOV – megváltoztatja a Field of View-t.
/toggle cg_drawtimer – mutatja a hátralévő időt.
/toggle cg_gibs – gibs. (?)
/toggle cg_drawteamoverlay – Hosszabbítás lehetséges.

Szerver Admin parancsok:
/map restart – Pálya újraindítása.
/sv_maxclients ## – A rádkapocsolódható játékosok számának maximálása.
/timelimit ## – A játékra szánt idő percekben.
/kick jatekos_neve – Az adott játékos kirúgása a szerverről.
/g_friendlyFire # – 1-et írj, ha nem akarod sebezni a társakat, 0-át ha igen.
/g_forcebalance – Erőkiegyenlítés.
/g_warmup ## – A bemelegedés értéke másodpercekben kifejezve.
/g_gravity ### – Ez a szám minél alacsonyabb annál kisebb a gravitáció.
/g_speed ### – Ez a szám minél alacsonyabb, annál lassabban mozogsz.

Star Wars: Galactic Battlegrounds

Hosszabb érték:
Játék közben vidd az egér mutatóját bárki fölé, aki a vízen van. Nyomd le az Entert, majd a feltárulkozó ablakba írd be FORCEBOAT.
Láthatósági értéked megnövekedik.

World War 2: Iwo Jima

Játék közben a „`" gombbal kerülsz az üzenő képernyőre, ahol az alábbiakat tudod „üzenni":

give (fegyver) Az alábbi listából adja a kiválasztott fegyvert
give (fegyver)ammo (töltény mennyiség) A kiválasztott fegyverhez ad töltényt

Megjegyzés: Néhány fegyver nem elérhető némely pályákon. Hogy megkapd őket, tölténymennyiségként 1-et adj meg. Amúgy a legtöbb fegyver csak maximum 200 töltényt tud tárolni.

Ezek a fegyverek:
Colt45
Bazooka
Machinegun
(példa: give bazooka 1)

Fegyverek:
Machete
Colt45
Rifle
Bazooka
Machinegun
Flamethrower („gasoline" is működik)
Landmine

World War 3: Black Gold

Játék közben nyomd le az Entert, majd írd be: 'peace'. Hatására használhatóvá válnak az alábbi kódok:

HereYouAre! – Felfedi az ellenséges egységeket és épületeket
BeautifulWorld – Felfedi a térképet
Shower – Hatalmas robbanások a képernyőn
MoneyForNothing – Pénzt ad
Limit_up – Minden egység ugyanannyiba fog kerülni
NobelPrize – 1 gyors kutatás
Smash – Hatalmas robbanás a képernyő közepén
GoHome! – Ismeretlen hatású
ByeBye – Ismeretlen hatású
Tromaville – Ismeretlen hatású
Moonlight – Ismeretlen hatású
Hide – Ismeretlen hatású
IDKFA – Ismeretlen hatású
NewOne – Ismeretlen hatású
MyBrainIsFaster – Ismeretlen hatású
UltraScience – Ismeretlen hatású
ScienceForNothing – Ismeretlen hatású
JudgementDay – Ismeretlen hatású

KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ

MINIMUM

CPU:	AMD Duron 850	13.500 + áfa
MOBO:	ASUS A7V-E	20.500 + áfa
RAM:	1 x 128MB Brand PC133	3.500 + áfa
VIDEO:	ASUS AGP-V6600MX 32MB	14.500 + áfa
AUDIO:	Creative SB PCI128	4.500 + áfa
HDD:	Maxtor 40GB 5400	24.500 + áfa
CD-ROM:	TEAC CD-540E	11.500 + áfa
ÖSSZESEN:		92.500 + áfa
MONITOR:	Belinea 103025	48.500 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

MEDIUM

CPU:	Intel Pentium 4 1.5GHz	42.000 + áfa
MOBO:	MSI 845Pro 6528	37.000 + áfa
RAM:	1 x 256MB Brand PC133	7.000 + áfa
VIDEO:	Leadtek Winfast Pro Ti 32MB	35.000 + áfa
AUDIO:	Creative SB Live!	11.000 + áfa
HDD:	Maxtor 40GB 7200	29.500 + áfa
DVD-ROM:	Pioneer DVD-116	17.000 + áfa
ÖSSZESEN:		178.500 + áfa
MONITOR:	Samsung SyncMaster 750P	68.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

HIGH-END

CPU:	AMD Athlon 1.4GHz 266FSB	32.000 + áfa
MOBO:	MSI K7T266pro	33.000 + áfa
RAM:	1 x 256MB DDR PC2100	10.000 + áfa
VIDEO:	ASUS AGP-V8200 64MB	95.000 + áfa
AUDIO:	Sonic Fury	27.000 + áfa
HDD:	IBM 60GB 7200	44.000 + áfa
DVD-ROM:	Pioneer DVD-116	17.000 + áfa
CD-RW:	Plextor PX-W161040A	43.000 + áfa
ÖSSZESEN:		301.000 + áfa
MONITOR:	ViewSoinc G90F	103.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

HARDWARE

Áraink az október végi állapotokat tükrözik.

MINIMUM

Minimális konfigurációnkat nem érte különösebb változás a felhasznált alkatrészek területén, azonban a pár száz forintos áresések következtében a végösszeg kedvezőbben alakult a múlt havihoz képest.

A gép lelkét jelentő Duron processzor maradt 850MHz-en, mivel a nagyobb 900MHz-es verzió ára ebben a kategóriában még nem bizonyul kifejezetten jó vételnek. Várhatóan az 1.1GHz-es Duron megjelenésével ez változni fog. A CPU befogadásáért még mindig az ASUS A7V-E alaplap a felelős, ami kedvező árával és megbízhatóságával tűnik ki.

A grafikus vezérlőt is érintetlenül hagytuk, hisz ebben az árkategóriában a neves gyártók termékei között nincs sok ellenfele az ASUS AGP-V6600MX típusnak. Egyedül az MX200 jöhet még szóba, ami azonban csak árban veszi fel a versenyt vele. A hamarosan megjelenő ATi RADEON 7000/7200 és a folyamatos MX400 árcsökkenés várhatóan hamarosan eltörli a régi GeForce alapú kártyákat is.

A konfiguráció egyik jelentősebb változtatása a merevlemezt érintette, mely már nem az IBM 30GB-os változatát jelenti, hanem a szinte azonos áron kínált Maxtor 40GB-os, 5400-as típust. A további költségek lefaragását a monitoron követtük el, hisz a Samsung helyett most egy Belinea 103025 felelős a megjelenítésért. Természetesen az árelőnynek hátránya is van, ami jól kivehető a specifikációból.

MEDIUM

A medium konfigurációt múltkori számunkban szabtuk át jelentősen, így az eltelt 1 hónap alatt jelentősebb változásokra nem kell számítani.

Ennek megfelelően a gépet még mindig egy Intel Pentium 4 1.5GHz-es órajelen dolgozó processzor kelti életre, melynek ára némileg emelkedett. Ennek magyarázata, hogy most az újabb, Northwood magra épülő típust választottuk. Mivel a múlt hónapban említett ASUS alaplapot szinte lehetetlen fellelni hazánkban, ezért most egy populárisabb darabot választottunk. Az MSI 845Pro, mint a neve is mutatja, szintén i845 chipkészletre épül, és ezáltal PC133 SDRAM fogadására alkalmas.

A grafikus kártyát is lecseréltük, melynek oka a hazai piacon is debütáló NVIDIA Titanium alapú grafikus vezérlő család. Ennek első példányait a Leadtek termékei között találhatjuk meg, melyek közül most a GeForce2 Ti200 alapút választottuk. Ez főleg a kedvező árnak köszönhető, hisz pontosan annyiba kerül, mint a múlt hónapban szerepelt GeForce2 GTS alapú ASUS V7700-as VGA kártya.

A merevlemez területén némi megtakarítást eredményezett az IBM háttértároló lecserélése. A pár ezer forinttal kedvezőbb Maxtor szintén ATA100 támogatású 40GB-os winchester, mely 7200-as fordulaton pörgeti a tányérokat, így a sebességre sem lehet különösebb panasz.

HIGH-END

A csúcskategóriás gépünk csak néhány apróbb módosításon esett át A Thunderbird magos 1.4GHz-es Athlon processzor maradt, illetve a biztos alapot szolgáló MSI K7T266 Pro alaplapot sem cseréltük le, ez utóbbi ára mára már igazán kedvezőnek mondható. Amíg az ASUS A7V266 ára nem esik 40e forint alá, addig nincs is értelme hezitálni a két termék között. A DDR PC2100 memóriák mennyiségén sem változtattunk.

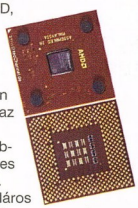
A hangok életre keltéséért a nem éppen olcsó, viszont jó minőségű VideoLogic SonicFury a felelős. A grafikus kártya még mindig a már jó öregnek is titulálható, GeForce3 alapú ASUS AGP-V8200, ami várhatóan az ATi RADEON 8500 és GeForce3 Ti500, Ti200 megjelenésével eltűnik majd ebből a konfigurációból. A kedvezőbb árak még annyit is megengedtek, hogy a PLEXTOR CD írók közül ne a pucér változatot válasszuk.

A legnagyobb változás a konfigurációhoz ajánlott monitor, ugyanis a Samsung mellett más gyártók is képesek jó minőségű monitort készíteni. Ezért a SyncMaster 950P tulajdonságaival közel azonos ViewSonic Perfectflat G90F típust ajánljuk most.

HARDWARE NEWS

AMD Athlon XP

Az AMD hivatalosan is bejelentette az új Palomino magra épülő asztali gépekbe szánt Athlon processzorát, mely a jó öreg Thunderbird magra épülő változatokat váltja fel. Az Athlon XP termék neve az extra performance (extra teljesítmény) rövidítéséből ered, melyről vélhetőleg sokaknak a Microsoft új operációs rendszere, a Windows XP jut eszébe. Az új CPU félmillió tranzisztorral (37,5 millió) bővült, illetve a magméret 128 mm2-re hízott, miközben a fogyasztás kb. 20%-kal csökkent. A többprocesszoros képességekkel felruházott CPU 3DNow! Professional támogatással rendelkezik, mely további 52 új (SSE) utasítással bővült. Újdonság a hardveres data pre-fetch eljárás, mely a gyorsítótárba másolja a processzor számára megbecsült adatokat, megszüntetve ezzel a felesleges várakozásokat. Az Athlon XP processzorok teljesítményét ezentúl PR (performance rating) értékkel jelöli az AMD, mely azt mutatja meg, hogy mekkora órajelen működő Intel Pentium 4 processzornak felel meg az adott típus. A független teszteredmények szerint az Athlon XP 1800+ (1.533GHz) még így is jobban teljesített az 1.8GHz-es Pentium 4 processzornál. Természetesen a 252 dolláros csúcsmodell mellett szerényebb teljesítményű kivitelek is akadnak, melyek 3-4 dollár előnnyel kelnek versenyre az Intel Pentium 4 processzorokkal: Athlon XP 1500+ (1.33GHz, 130 dollár), Athlon XP 1600+ (1.40GHz, 160 dollár), Athlon XP 1700+ (1.47GHz, 190 dollár). Vélhetőleg még ebben az évben érkezik az 1.6GHz-es órajelen üzemelő Athlon XP 1900+, és csak a 2002-es évben kezdik meg az 1.733GHz-es működő Athlon XP 2000+ szállításait.



32x CD író

A LiteOn igazi karácsonyi meglepetéssel szolgál, ugyanis decemberben dobja piacra az LTR-32123S/H CD-író készüléket, mely segítségével 32x sebességgel égethetünk adatokat! Ezek mellett 12x újraírásra és 40x olvasásra is lehetőség van. A biztonságos adatrögzítést a LiteOn saját Smart-Burn, Smart-X, VAS technológia garantálja. A későbbiek folyamán az LXR-32122U hordozható, USB 2.0 interfészen kommunikáló újraíró is bemutatkozik, mely hasonló paraméterekkel (32x/12x/40x) bír. A DVD olvasók között is feltűnhet hamarosan az LTD-165 olvasó, mely 16x/48x sebességre képes, és az ABS mechanikával felszerelt termék DVD-Multi, Smart-X technológiákat támogatja. Az ösvzér kategóriában az LTC-24161 jelenthet jó alternatívát, hisz a 24x írás, 12x újraírás, 40x olvasás mellett akár 16x sebességű DVD olvasásra is képes a hasonló technológiákkal telepakolt meghajtó.

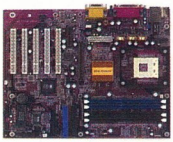
RADEON 8500 bomba áron

Az ATi hivatalosan is bejelentette, hogy a RADEON 7500 után megkezdte a RADEON 8500 szállítását is. Jó hír, hogy az előre beharangozott 399 dolláros ár helyett mindössze 299 dollárt kell kiadni a GeForce3 legnagyobb ellenfeléként számon tartott kártyáért!
Továbbá két új grafikus kártyát is bejelentett az ATi, melyek igazából a már jól ismert RADEON VE és RADEON kártyák. Elnevezésük tekintetében az új sorozat jelzései (RADEON 8500/7500) alapján a RADEON 7000 és RADEON 7200 nevet kapták. A termékek ajánlott ára 32MB/64MB DDR memóriával 79 és 99 dollár.

SONICblue modemek

Annak ellenére, hogy szinte minden hirdetésben ADSL, vagy kábel internetes elérhetőségeket említenek a szolgáltatók, a hazai háztartásokban többségében még mindig a hagyományos analóg modemek izzadnak a kilobájtokért. Ezen felhasználókat célozza meg a SONICblue Supra családja, mely a V.92 és V.44 szabványokat is támogatja. A letöltési idő marad az 56 Kbit/s, azonban az új szabványnak köszönhetően már 48 Kbit/s. Ha ezt az előnyt nem is veszik igénybe a vásárlók, a Quick Connect segítségével akár 66%-kal gyorsabban is kapcsolódhatunk a Világhálóra, míg a Modem-on-hold segítségével kapcsolatmegszakítás nélküli telefonhívás fogadására is alkalmasak a készülékek. A SupraExpress 56i SP, SupraMax USB és SupraMax PCI modemeket Windows 9x, NT, 2000, XP operációs rendszerek alatt használhatjuk és közel azonos áron (kb. 12e forintért) szerezhetők be, mint a V.90 kompatíbilis változatok.

SiS Pentium 4 alaplapok



Hamarosan tovább bővül az Intel Pentium 4 processzorokhoz való alaplapok választéka, hisz az Intel i850, i845 és a VIA P4X266 után, már a SiS645 alapú mobok közül is lehet csemegézni. Az új SiS chipkészlet legnagyobb előnye a DDR333/266/200 támogatás, melynek köszönhetően igazi konkurencia lehet a piacon. Ezt talán az is bizonyítja, hogy az ASUS összesen négy változatban készít a SiS645/SiS961, SiS650 (integrált VGA) chipkészletre alaplapot, melyeket a P4S333 névre keresztelték. Természetesen más gyártók is ráharaptak az új chipkészletre, így hamarosan az ECS (EliteGroup) színeiben is találkozhatunk a SiS645 alapú P4S5A moboval.

Intel processzor áradat

Az Intel nem hanyagolja a mobil piacot sem, amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy tizenkét új terméket jelentett be. Ezeknek több mint fele már 0,13 mikronos gyártási technológiával készül, melynek köszönhetően magas órajel (1.2GHz) mellett alacsony fogyasztással (<0.5W) büszkélkedhetnek a Pentium III-M és Celeron típusok. Az asztali gépek piacán is történt változás, ugyanis új taggal bővült a Celeron család. Az 1,2 GHz-es változat (256KB L2 cache) a – Pentium 4 processzornak köszönhetően – már kiható félben lévő Tualatin magra épül. A tesztek alapján az új magnak köszönhetően irodai és internetes alkalmazások alatt akár 30% előnyre is szert tehet a szintén 103 dollárba kerülő 1.1GHz-es AMD Duron processzorral szemben. További előnyként említhető, hogy egyes források szerint stabilan működik 1.5GHz-en is ellentétben a Duron 1.1GHz-es változattal, mely csupán 1.25GHz-ig bírja a „kínzást".

Memória hűtés

Közel 7 éve még csak a processzorokat kezdték „felbordázni", amit aztán a VGA kártyákra, alaplapi chipkészletekre és egyéb helyekre „hegesztett" aktív hűtések követtek. Azonban még mindig van olyan hely, ahova lehet pár réz, vagy alumínium darabkát ragasztani. A Thermaltake úgy látta, hogy itt az ideje az egyre nagyobb teljesítményű memória modulok hűtését is megoldani, ami főleg a tuning mestereknek jelenthet nagy örömöt. A 15 dolcsis ketyerét PC2100 és PC133/100 SDRAM modulokhoz használhatja a vásárló.

PIACI KÖRKÉP

ÖSSZEÁLLÍTÁSUNKBAN HÓNAPRÓL-HÓNAPRA MEGPRÓBÁLJUK BEMUTATNI A KÖZELMÚLTBAN MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZOTT AZON HARDWARE ÚJDONSÁGOKAT, MELYEKET ÉRDEKESNEK TALÁLTUNK, ESETLEG MEGVÁSÁRLÁSRA ÉRDEMESNEK TARTUNK. TEHÁT EZ A ROVAT NEM A NAGYVILÁG LEGFRISSEBB ÚJDONSÁGAIT TARTALMAZZA – ARRA OTT A NEWS – HANEM KATEGÓRIÁKRA BONTVA KÍVÁNJA BEMUTATJA A MAGYAR PIACRA ÉRKEZETT ÚJ TERMÉKEKET. HA EGY TERMÉK MEGÉRDEMLI, TERMÉSZETESEN A KONFIGURÁCIÓ-AJÁNLÓNKBA IS BEKERÜLHET.

EGÉR, BILLENTYŰZET

A rádiós egerek kedvelőinek (nem, ezen nem lehet Proxy rádiót hallgatni) nyújthat alternatívát a Maxxtro könnyen megjegyezhető, Maxxtro Wireless Scroll Mouse névre keresztelt terméke, mely 4 gombbal és egy görgővel rendelkezik. A 420 DPI felbontással bíró termék energiakímélő technológiával van felruházva, ami a hosszabb elem-élettartam elérését eredményezi. A PS/2 csatlakozóval megáldott, borotvált (ugyanis szőrtelen) egér szinte bármelyik operációs rendszer alatt használható, hála a Windows 95/98/SE/ME/2000 kompatibilitásnak. A vevő és az egér közötti maximális távolság 1,5m lehet, és még akkor sem kell aggódnod, ha haverod is ilyet vesz, ugyanis 13 rádiócsatorna biztosítja, hogy egy térben (és időben) ne hergeljék egymás „adását" a tologató beviteli eszközök.

Akinek kevés a 3 dimenzió, az bizonyára az egerek körében is a 4D-s változatokat keresi, melyek közül már a Maxxtro formatervezett Maxxtro Browser Mouse 4D Scroll, 5 gombos, görgős változata is kapható hazánkban. A 420DPI-s felbontással rendelkező PS/2 csatlakozóval ellátott termék 3 gombja programozható, és Windows 95/98/SE/ME/2000 operációs rendszerek alatt használható. Elsősorban azoknak ajánlatos a beszerzése, akik Internet-függők, vagy a számítógéphez ragadtak. Az 5 gomb miatt azonban az ügyetlenebb, 4 ujjas asztalosoknak nem kifejezetten ajánlott…

Az egerek „trágyázását" nem vállaló vásárló vélhetőleg az optikai egerek felé kacsintgat, ugyanis így nem kell kedvencünk hasából kibányászni a már jól „összerágott" maradékot. A Maxxtro Optical Scroll Mouse ezeknek az elvárásoknak maximálisan megfelel, sőt, az 5 gomb és görgő vélhetőleg még sok is lehet egyeseknek. Az egeret tetszőleges felületen lehet tologatni (a teljesen sima – pl. üveg – felületen azért zavarba jöhet), és a mozgó alkatrészek mellőzése miatt hosszabb élettartammal bír, mint hagyományos „begolyózott" társai. A 420DPI felbontással rendelkező PS/2 csatlakozó terelgető két oldalsó gombja programozható.

(Forrás: AlphaSonic Kft.)

MONITOR

Középkategóriás 17" monitorok között nem egyszerű a választás, hisz egy halom gyártó próbál ebben a kategóriában is némi bevételre szert tenni. A Belinea új 10 30 75 modellje igazán jó eséllyel száll harcba az ellenfelekkel, ugyanis a 60e forintos árért cserébe egy 0.26mm pixel méretű, Diamond Naturally Flat képcsöves termékhez juthat a vásárló. A kedvező ár hátránya a viszonylag alacsony, 1280x1024-es maximális felbontás. A 40.5cm-es látható képmérettel rendelkező monitor képfrissítése elfogadható, hisz a horizontális frekvencia 30-70kHz, míg a vertikális 50-150Hz között mozoghat.

A minőségi monitorokat gyártó Samsung az új DynaFlatX sorozatával jelent veszélyt a konkurenciára, hisz a 753DFX és 755DFX termékekért csupán 65-72e forintot kérnek. A torzításmentes, rendkívüli tisztaságú éles képet biztosító DynaFlat XTM képcső vélhetőleg még a finnyásabb vásárlót is meggyőzi. A 0.20mm képponttávolság magáért beszél, de a 30-85kHz horizontális és 50-160Hz vertikális frekvencia sem nevezhető rossznak ebben a kategóriában. A két típus közötti különbség a felbontásban érzékelhető, hisz a 755DFX akár az -es felbontással is elboldogul. A TCO 99 szabványnak megfelelő monitort a jobb helyeken 3 év garanciával kínálják a kereskedők!

Az IIYAMA Vision Master Pro 1411-et leváltó 1412 már kapható a hazai kereskedőknél. Igazán nagy változásokra nem kell számítani, hisz minden fontosabb paraméter maradt a régi. Így a 0.25mm pixelmérettel rendelkező monitor horizontális képfrissítési frekvenciája 30-70kHz, míg a vertikális 50-160Hz között változhat. A maximális felbontás is maradt az -en, illetve a 420x410x404mm-es méret és a 18kg-os tömeg sem mutat eltérést. Az egyetlen különbség a látható képméretben vehető észre, hisz 243x324mm-es felületen tolhatjuk a játékokat, ami 1cm-es előnyt jelent a 1411 típussal szemben. Az új Vision Master Pro 1412 72e forintba kerül.

A Sony 19" Trinitron képcsöves családja a G420 FD típussal bővült, mely a közel 170e forintos ár ellenében igazán figyelemreméltó tulajdonságokkal bír. A 0.24-0.25 pixelmérettel rendelkező monitor 48-170Hz vertikális és 30-110kHz horizontális képfrissítési frekvenciának köszönhetően akár 139Hz-en is használható a G420 FD a manapság alapnak számító 1024x768-as felbontás alatt. De a nagyobb felbontásokkal is vígan megbirkózik, hisz a maximális 1600x1200 beállítást is 89Hz-en jeleníti meg, a 365x274mm-es (45,6cm) látható képméreten.

VIDEOKÁRTYA

Annak ellenére, hogy az ATi RADEON 8500/7500 szállításait már megkezdték, a hazai piacon még nem találkozni ezekkel a típusokkal (csak rendelésre és ár nélkül szerepelnek az árlistákban). Aki nincs elkötelezve az NVIDIA mellett, az várjon a hazai debütálásra, hisz amennyiben valóban versenyképes áron kínálják a csúcskategóriás ATi jövevényt, úgy igazi konkurencia lehet a GeForce3 alapú kártyákkal szemben. A siker érdekében az ATi még a beharangozott árból is lefaragott 100 dollárt, azonban kérdéses, hogy az NVIDIA Titanium sorozat milyen hatással lesz a szimpla GeForce3 kártyák áraira.

Sajnos a nevesebb gyártók NVIDIA GeForce2 GTS, Pro, Ultra, MX/200/400 alapú kártyáinak árai nem mutatnak jelentős eltérést a múlt havihoz képest, így csak abban lehet reménykedni, hogy a Titanium sorozat, illetve a konkurenciának számító ATi RADEON 7000/7200 megjelenésével gyorsabb ütemben esnek majd az árak. A Titanium-őrület ebben a kategóriában is jelen van, hisz ha jobban megnézünk néhány árlistát, már megtalálható GeForce2 Ti 200-as Leadtek vezérlő. A 32MB-os TV kimenetes kivitel ára 33e forint, míg a 64MB-os TV kimenetes verzióért 40e forint környéki pénzmennyiséget kérnek el, ami igazán kedvezőnek mondható a jelenlegi GTS árak tekintetében. Várhatóan a nagyobb elterjedés következtében hamarosan eltűnnek a GeForce2 GTS változatok.

Lassan már csak noname gyártók kínálatában szerepelnek TNT2 alapú grafikus vezérlők, melyek a 6e forintos ártól, játékra nem kifejezetten alkalmas VANTA típussal indulnak. Az ennél nagyobb M64 verziókat sem érdemes már beszerezni, hisz a Pro kivitelek csupán pár száz forintos különbséggel vásárolhatók meg. Aki ennél több pénzt szeretne kiadni egy VGA kártyáért, annak ajánlható a GeForce2 MX400-as típus, mely 14e forintos ártól indul. A kedvező ár a képminőségben (TV kimenet általában siralmas) és a teljesítményben is megmutatkozhat, hisz van olyan MX400-asnak mondott termék, ami 200/183MHz helyett csupán 175/155MHz-es órajelen működik! A minőségre adók azonban ennyi pénzért akár egy ASUS első generációs GeForce256, vagy az újabb, agyonbutított MX200 alapú kártyákat is választhatják. Jó vétel lehet még az Inno3D Tornado család is, melyből a GeForce2 GTS alapú 27e, míg a csúcs GeForce3 alapú grafikus kártya 78e forintba kerül.

SZÁMÍTÓGÉPHÁZ

Még bizonyára sokan vannak, akik nem engedhetik meg maguknak egy-egy combosabb processzor megvásárlását, ami az esetek többségében magával vonja az alaplap, memória és egyéb perifériák cseréjét is. Nekik bizonyára jó választás lehet a Maxxtro M73 vagy M71 miditorony.

Az M71 visszafogottabb „dizájnnal" próbálja belopni magát a vásárlók szívébe. Az ATX miditoronyba 4db 5,25"-os és 3db 3,5"-os (két darab kívülről is hozzáférhető, ami a floppy vagy ZIP egységek számára lehet előnyös) meghajtót lehet bepasszírozni. A formatervezett ATX számítógépházba normál, vagy micro ATX alaplapokat lehet szerelni, így Pentium II-III, Celeron rendszerekhez ajánlható leginkább, amit a 250W-os tápegység is jelez. A 6kg-ot nyomó ház szerelését nagymértékben segíti a két oldalon, különkülön eltávolítható lemezek kezelhetősége. A mindennapi használatban az előlapon megbújó 2db USB és audio kivezetés jelenthet előnyt, így nem kell mindig a ház fenekét fogdosni, ha éppen valamilyen új USB eszközt szeretnénk csatlakoztatni gépünkre.

Az M73 ATX miditorony tetszetős, füstszínű előlappal rendelkezik, mely mögé 4db 5.25"-os és 3db 3.5"-os meghajtót építhetünk be. A termék kialakítása és tulajdonságai tekintetében teljes mértékben megegyezik az M71 típusával, annyi különbséggel, hogy az előlapon nem található USB és audio kivezetés.

(Forrás: AlphaSonic Kft.)

KOMMUNIKÁCIÓ

Pár éve még a hazai kínálatban kapható infra portok egy vékonyka „madzag" végén lógtak egy csúnyácska panelen. Ezeket majdhogynem szó szerint be kellett hegeszteni a kívánt helyre, hogy használhatóak legyenek, azonban gépünk és környezetünk esztétikai élményét sokszor nagymértékben rongálták ezek a házi barkácsolások.

Ha a szó szoros értelemben nem is, de a Mars támadásának köszönhetően ezen radikálisan lehet változtatni. A formatervezett, soros (Mars II 720), alaplapi (Mars II 730), vagy USB (Mars II 740) csatlakozású infra portok segítségével könnyedén kapcsolódhatunk az infravörös átvitelre felkészített készülékekhez (kézi számítógépek, mobcsi-telcsik, nyomtatók, stb.). A külső tápellátást nem igénylő Mars család talp-dőlésszöge változtatható, így ha jól „belőjük" a távolságot, akkor akár 100cm-es működési távolságot is elérhetünk. A Windows 98/ME/2000 kompatíbilis készülék tetején LED-ek jelzik a bekapcsolt állapotot, illetve az adatforgalmat.

Az M II 720 IrDA 1.0 szabványt támogat, így maximális átviteli sebessége a 115Kbps lehet. Az M II 730 már IrDA 1.1 támogatással rendelkezik, ezért sebessége 4Mbps (FIR) illetve 115Kbps (SIR) lehet. Kialakítása miatt közvetlenül kapcsolódik az alaplapi infra csatlakozóhoz. Az M II 740 sebessége megegyezik a 730 típussal, azonban az IrDA 1.0 / 1.1 szabvány mellett USB 1.1 támogatással is rendelkezik.

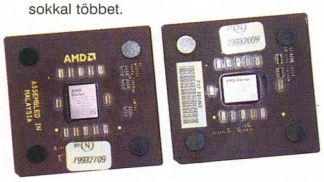
(Forrás: AlphaSonic Kft.)

PROCESSZOR

Az Intel Pentium 4 processzorok terén ismét jelentős változások történtek a hazai piacon. A P4 zászlóshajója, a 2GHz-es verzió már egyre több helyen bukkan fel, azonban még így is borsos, de már jóval kedvezőbbnek mondható 160e forintos áron szerezhető be a jobb helyeken. Az alacsonyabb órajeleken működő verziók ára is esett egy csöppet, és jobb esetben a Socket423, Sokcet478 változatok között mindössze 1-2e forintos különbség van. A legolcsóbb 1.4GHz-es Socket 423 Pentium 4 processzor közel azonos (kb. 32e forintos) áron vásárolható meg, mint a nála jóval fürgébbnek mondott 1.4GHz-es 266MHz FSB-s AMD Athlon (Thunderbird magos) verzió. A nagyobb órajelen futó P4 darabok ellenfele azonban már az új Athlon XP család lesz, melyek teljesítményét PR (teljesítmény-viszonyító) jelöléssel oldották meg. Ennek bevezetésével nem csak a teljesítmény „emelkedik", de a processzorok várható ára is, és ezáltal az azonos teljesítményű Pentium 4 processzorok szintjére emelkedik (az előrejelzések szerint csupán 3 dollárral lesz olcsóbb). Kérdéses, hogy melyik vásárló választja majd az azonos áron, azonos teljesítményű (független tesztek szerint még így is gyorsabb az AMD Athlon XP) processzorok közül a PR jelöléssel ellátott verziót. Bár a hazai üzletek többsége csak raktárról kínálja az Athlon XP-t, azonban már így is jól látható, hogy átlagosan 10%-os árelőnnyel vezet az azonos kategóriájú Intel Pentium 4 processzorokkal szemben.

Az alsóbb kategóriába tekintve a hazai piacon már szinte mindegyik sarki közértben kaphatók az 1GHz és 1.1GHz-es 100MHz FSB-s Intel Celeron processzorok. Aki mindenáron olcsó és viszonylag gyors Intel CPU beruházását fontolgatja, annak még érdemes egy kicsit várnia az 1.2GHz-es Celeron megjelenéséig, mely a gyorsan leépített Tualatin magra épül, és egyes források szerint vígan teper 1.5GHz-en is. Mivel a várható 30e forintos árért csupán egy Pentium III 700-750MHz-es lapkát kap az ember, ezért jó vételnek tűnhet a fürgébb Celeron.

Az AMD alsó kategóriás Duron processzor csúcsát az 1.1GHz-es verzió jelenti, amit jelenleg hazánkban még nem lehet megvásárolni, azonban a 100MHz-el alacsonyabb órajelen működő 1GHz-es típus már 22e forintért kapható. Ezek ára azonban kissé magasnak tűnik, ugyanis a szintén 1GHz-es Thunderbird magos 200MHz FSB-n működő Athlon verziókért sem kérnek ennél sokkal többet.



HANGKÁRTYA

Ehavi hangkártya újdonságunk a hazai piacra megérkezett Audigy, mellyel néhány oldallal hátrébb részletesen foglalkozunk.

A feledhetetlen játékélményhez nem elegendő a vizuális tökély, hisz a Quake partyk során bizony a fülünkre is hagyatkoznunk kell, ha sikeresen szeretnénk mészárolni az ellenfeleket. Az igazi hatás eléréséhez ajánlott a mélyládával felszerelt hangszórórendszerek beszerzése, ugyanis így egy-egy gigantikus robbanást a saját „bőrünkön" (de inkább a szoba falán) is érzékelhetünk.

A hazai piacon természetesen már hatalmas a választék az ilyen rendszerek tekintetében, így igazán nehézkes feladat lehet a választás a potenciális vásárlóknak. Ezt tovább nehezíti, hogy újabb és újabb neves gyártók lépnek be ebbe a piaci részbe. Ilyen a jól ismert Philips, melynek az „A" sorozatú hangszórórendszerei már hazánkban is kaphatók.

A legkisebb tag, az A2.300 egy 2.1-es hangrendszert takar. A specifikáció igazán korrekt, hisz szerencsére nem dobálóznak a Wattokkal. Ennek megfelelően az összteljesítmény 20W (RMS) körül mozog, ami két 4W-os szatellit mélyközép sugárzó és a 12W-os mélyláda teljesítmények összeadásából keletkezik. Ez utóbbi érdekessége, hogy a 10cm-es mélysugárzóval ellátott bandpass kialakítású doboz csupán másfél kilót nyom. Ezek után a 6,3cm-es szatellit sugárzók 0,35kg súlya hallatán sem kapja fel az ember a fejét. A rendszer tartozékai a hálózati adapter, audio kábel, és a vezetékes távirányító, mellyel ki/be kapcsolást és a hangerőt lehet csavargatni.

Az „A2" család nagyobb képviselője az A2.500, mely 4.1 hangszórórendszer révén további két szatellit sugárzóval rendelkezik, melyek már 6W-os teljesítménynyel bírnak. Ennek, és az emelt 16W-os mélyládának az eredménye, hogy az összteljesítmény duplájára emelkedett, így már 40W RMS teljesítménnyel büszkélkedhet ez a típus. Többi paraméterében megegyezik a kisebb testvérrel, így a 0,35kg-os szatellit sugárzók 6,3cm-esek, míg a mélysugárzó 10cm-es maradt, azonban vélhetőleg a frekvencia átmenetre jó hatással volt a bővítés. A tartozékok tekintetében nem történt változás.

Az A2.600 típus egy 5.1-es hangszórórendszert takar, mely akár 50W RMS teljesítménnyel végzi a dolgát. Ez az 5x6W-os szatellit sugárzóknak és a már 20W-os mélyládának köszönhető. A sorozat legnagyobb tagja is a már előbb említett darabokból áll össze, így jelentős változásra nem kell számítani.

Akinek ez a teljesítmény nem elegendő, annak ajánlott az A3.500-as, 4.1-es hangszórórendszer, mely tetszetős külseje mellett hangjával is sok vásárlót csábíthat el. A 80W RMS összteljesítményű rendszer egy 40W-os, 15cm-es hangsugárzóval felszerelt 3.7kg-os reflex ládából áll, valamint 4db, egyenként 10W-os, 9x12,5cm-es és mindössze 0,23kg-os szatellit sugárzókból épül fel. A tartozékok között már infra távirányító is található, melynek segítségével több funkciót is tekergethet a vásárló (ki/bekapcsoló, hangerő, bemenet választó, üzemmód választó, mély és magas hangszín szabályzó, wOOx kapcsoló, stb.).

(Forrás: AlphaSonic Kft.)

ALAPLAP

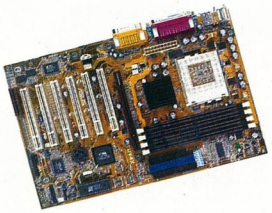
Ahogy várható volt, ebben a hónapban már szinte minden árlistában feltűntek az olcsónak titulált, i845 chipkészletre épülő alaplapok, melyek PC133 SDRAM memóriával táplálkoznak. Igazából az i845 alapú rendszereket főleg a potom áron kapható memóriák teszik jó választássá, hisz ezek az alaplapok 5-6e forinttal olcsóbbak az i850-es változatoknál, melyekért akár 50e forintot is elkérhetnek! Szerencsére néhány nevesebb gyártó reálisabb áron kínálja az i845-os alaplapokat, így egy Abit BL7-ért 36e forintot, míg egy Gigabyte 8IDX-ért 38e forintot kell kiadni.

Az Intel fronton maradva, a Pentium III és Celeron processzorok területén némi újdonságot jelent a főleg ASUS kínálatában található, Tualatin mag támogatással megáldott i815 és VIA Apollo Pro 133 chipkészletre épülő alaplapok hada.

A TUV4X család (CUV4X utódja) Socket370 foglalatba várja a Celeron és FCPGA Pentium III (Tualatin) processzorokat. A VIA Apollo Pro 133 chisetre épülő mobo 66/100/133MHz FSB támogatással rendelkezik és az 1db AGP Pro, 5db PCI, 1 AMR (megosztott AMR/PCI) foglalatok mellett 4db DIMM PC100/PC133 memória fogadására alkalmas. Az UDMA33/66/100 merevlemezeket kiszolgáló alaplapon 2db USB, 1 párhuzamos és soros, valamint PS/2 billentyűzet és egér perifériák csatlakoztatása mellett lehetőség nyílik az ASUS iPanel használatára is.

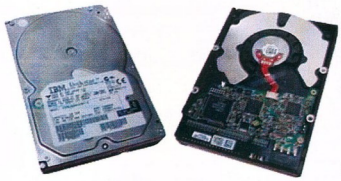
A TUSL2 sorozat (CUSL2 utódja) Socket370 foglalatába Celeron és Pentium III (Tualatin) processzorokat lehet préselni. Az i815 alapú alaplap maximum 512MB PC100/133 memóriával boldogul. A 66/100/133MHz FSB mellett UDMA33/66/100 támogatással is rendelkezik a mobo, melybe 5db PCI, 1db CNR (megosztott PCI/CNR), 1db AGP Pro kártyát is szerelhetünk, és akár 7db USB eszközt is támogat. A TUSL2-C változat szerencsére nem tartalmaz alaplapi 3D VGA „lassítót", szemben a TUSL2 típussal. A RAID vezérlők szerelmesei is találhatnak megfelelő kiszerelést, hisz a TUSL2 RAID integrált Promise RAID vezérlővel (RAID 0/1) van ellátva.

Az AMD fronton szóra méltó változás nem történt, és a KT266, KT133 alapú alaplapok még mindig jól tartják az árukat. Ezért a nevesebb gyártók DDR támogatású termékei még mindig 35-40e forint körül mozognak. Aki viszont nem hajlandó kiadni a megbízhatóságért ennyi pénzt, az már 25e forintért is beszerezheti az ASKA ViaKT266 típust!



WINCHESTER

A hazai kínálatban még nem jelentek meg az IDE vezérlők „csúcsát" képező ATA-133 szabványnak megfelelő merevlemezek, illetve vezérlőkártyák. Aki tehát nem tágít az új széria mellől, annak még várnia kell néhány hetet, ugyanis még a hazai forgalmazók sem tudtak hozzávetőleges információval szolgálni a debütálással kapcsolatosan. Az ATA-100-as kínálat, ha nem is jelentős mértékben, de valamivel kedvezőbb áron szerezhető be a múlt havihoz képest. A kisebb méretű termékeknél ez csupán pár száz forintos nagyságrendnek felel meg, míg a nagyobb méretű változatoknál már az ezres nagyságrendet is elérheti. Ezek tekintetében legjobb vételnek (1MB ára) még mindig a 40GB-os illetve 60GB-os változatok bizonyulnak, ezért a 20GB, 30GB típusokat érdemes kerülni, illetve a nagyobb, 80GB-os és afeletti monstrumok beruházásával is érdemes még várni.



Lapzártakort érkezett a hír, hogy a WD1000BB, 100GB-os ATA-100-as, 7200-as merevlemez mindössze 67e forintba kerül!!! A 2MB-os gyorsítótár méret és a 8.9ms-os átlagos elérési idő nem nevezhető kiugrónak, azonban a 45MB/s-os adatátviteli sebességgel maga mögé utasítja az összes többi IDE háttértárolót!

CD, CD-ÍRÓ, DVD

A CD-ROM meghajtók területén már nem kell sok újdonságra számítani, így inkább az árakat érdemes figyelni, de ezen a téren sem kell hatalmas változásokat remélni. Nem úgy, mint a DVD olvasók körében, ahol a 12x verziók árait a 16x sebességű változatok nyomják lejjebb. Ezért nem kell csodálkozni, hogy a lassabb típusokért 13-16e forintot, míg az újabb 16x-os termékekért mindössze 14-18e forintot kérnek el. Ennél egy kicsit többet kell kiadni egy ASUS 16x/48x DVD meghajtóért, azonban a szerencsés vásárló régiókódmentes cuccot építhet a gépébe!

A nagyobb sebességgel égetők számára bizonyára jó hír lehet, hogy már fellelhetők a hazai kínálatban is az Eurodata 16x/12x/8x CD-R lemezek. A papírzacsis változatok mellett minden bizonnyal hamarosan a műanyagtokos termékcsalád is bemutatkozik. Szerencsére nem csak a külső változott meg, hanem állítólag a minőség is, amit mi sem bizonyít jobban, mint az a tény, hogy az új termékek „hegesztését" már Németországban végzik. Továbbá a 12cm-es típusok mellett lassan egyre több helyen feltűnnek a 8cm-es Eurodata lemezek is, melyek minősége megegyezik a nagyobb testvérekével. Ez utóbbi területen a Freecom mellett már a Philips és Primedisc termékek is megtalálhatók, melyek akár újraírásra is alkalmasak.

Akik nem elégednek meg a 16x-os sebességű lemezekkel, de ugyanakkor azt is szeretnék, hogy a 24x/20x sebességgel felégetett anyag meg is maradjon a lemezen, azoknak a Philips SilverSpeed 24x család ajánlható, mely vélhetőleg még a finnyásabb vásárló elvárásait is maximálisan kielégíti.

ePtOn

A LEGGYORSABB NYERSANYAG?
TITANIUM

Az NVIDIA igyekszik tartani a tempót, amit valójában saját maga diktál. Ígérete szerint minden hatodik hónapban újabb termékekkel száll harcba az FPS elvárásoknak megfelelően. Mivel a GeForce3 áprilisban jelent meg, ezért kiszámítható volt, hogy mostanság mutatják be az utódokat. A kiszivárgott információk szerint annyit tudni lehetett, hogy egy gyorsabb (Ultra) és egy lassabb (MX) változattal rukkol elő az NVIDIA, melyeket új névvel illet majd.

RÁNCFELVARRÁS

Végül az őszi termékfrissítés három új terméket hozott, melyek a sokat sejtető Titanium utónevet viselik. Legfőbb előnyük, hogy a továbbfejlesztett 0,15 mikronos gyártási technológiának köszönhetően, magasabb órajelekkel is megbirkóznak, valamint emellett még a gyártási költségek is alacsonyabbak. Az NVIDIA további újdonságként említi, hogy a GeForce3 Ti termékcsalád már támogatja a Shadow Buffers (árnyékpufferek) és a 3D Textures (térbeli textúrák) eljárásokat. Ez azonban csak az új Detonator XP driver családnak köszönhető, így használatával bármelyik régi GeForce3 kártyából is kicsalhatók az említett eljárások...

TITANUM HAJTÁS

Amint látható, a GeForce3 kártyák között csupán az órajelben van némi eltérés, ami a GeForce3 Ti500 esetében a szűkös 8GB/s-os memória sávszélességnek köszönhetően csupán 10-16%-os gyorsulást eredményez a magasabb felbontások használata során (1600x1200x32bit). Szinte pontosan ennyivel szerepel jobban a GeForce3 az új GeForce3 Ti200-al"szemben. A GeForce2 Ti200 a tesztekben hasonló eredményeket produkál, mint egy GeForce2 Pro kártya.

NYERŐ SOROZAT?

Úgy tűnik a GeForce3 Ti500 nem hozott akkora változást, mint régebben a GeForce2 Ultra, azonban még így is gyorsabb, mint a riválisATi RADEON 8500. Azt azonban nem árt tudni, hogy a RADEON 8500, 12GB/s-os memória maximális sávszélességgel rendelkezik, így várhatóan az újabb, csiszoltabb driverek segítségével még jobban megközelítheti – vagy akár meg is előzheti – a GeForce3 kártyákat. A GeForce3 Ti200 a kisebb RADEON 7500 ellenfele lenne elviekben, de a teszteket elnézve messze jobban teljesít a NVIDIA új, „butított" terméke, sőt, még a GeForce2 Ti200 is zavarba hozhatja az ATi kártyát.

PÉNZNYELŐ

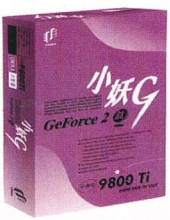
A sebességek mellett a felhasználókat érzékenyen érintik az árak is, ezért nem árt erről is tudni néhány dolgot. A GeForce3 Ti500 trónfosztása nem csak a sebesség terén jellemző, amit a 350-400 dolláros árkategória is jól mutat. Remélhetőleg ennek köszönhetően a GeForce3 árak talán nagyobb mértékben esnek majd. A kisebb GeForce3 Ti200 a 200 dollárt célozza meg (valóságban 220-260 dollár), mely a teljesítménye tudatában kedvezőnek minősül, így akár a régi MX széria sikerére is számíthat. A GeForce2 Ti200, mivel alig lesz olcsóbb (150-180 dollár), mint a GeForce3 Ti200, ezért, illetve mert előző generációs GPU-val rendelkezik, nem nevezhető túlzottan jó vételnek.

TÁMAD A TITANIUM

Természetesen a hivatalos Titanium bejelentést követően több gyártó jelezte, hogy bizony ő már hamarosan elkészül új csodakártyáival. Az ASUS a V8200T5 (GF3 Ti500, 64MB, 3.5ns DDR), V8200T2 (GF3 Ti200, 64MB, 4ns DDR) és a V7700Ti (GF2 Ti200, 64MB, 5ns DDR) változatokat „hegeszti". Az ELSA a Gladiac sorozatot bővíti a 921, 721 és a GeForce2

Ti200 alapú 516 típusokkal. Az MSI a G3Ti500 (64MB, 3.8ns) és G3Ti200 (64MB, 3.8ns) sorozatokat állítja csatasorba, melyek DVI támogatás mellett videó ki/be csatlakozókkal és akár sztereó szemüveggel is kaphatók. Ezen kívül még a Hercules, és az Innod3D is megjelenik október végén az új NVIDIA chipre épülő kártyáival.

ePtOn



	GeForce3 Ti500	GeForce3	GeForce3 Ti200	GeForce2 Ti200
Gyártási technológia	0.15	0.15	0.15	0.15
Mag órajel	240MHz	200MHz	175MHz	250MHz
Mem. órajel	500MHz	460MHz	460MHz	400MHz
Mem. sávszélesség	8.0GB/s	7.6GB/s	6.4GB/s	6.4GB/s

A LEGGYORSABB NOTEBOOK!

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845WN alaplap
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 40GB merevlemez
- 16x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- GeForce2 MX400 64MB + TV OUT
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ZENITH számítógépbe a legnagyobb teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legújabb Intel alaplapot építettük bele. A 64MB-os VGA kártya, a 40GB-os merevlemez a maximális elvárásoknak is megfelel. Ha kompromisszumoktól mentes igényei vannak, ezzel a géppel a számítástechnika legfelső kategóriájába léphet! Eljött az ideje, hogy Pentium4 számítógépet vásároljon!

- Intel Pentium4 1500MHz
- 256MB SDRAM
- On-Board AC'97 hangk.

169.900 Ft

- Intel Pentium4 1700MHz
- 512MB SDRAM
- SoundBlaster Live! hangk.

199.900 Ft

XPLORER

- Intel Celeron processzoral
- Ultra DMA100, AGP 4x
- 40GB merevlemez
- 16x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzorral. Az egyik leggyorsabb videókártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 900MHz
- 128MB SDRAM
- GeForce2 MX200 32MB
- On-Board AC'97 hangkártya

109.900 Ft

- Intel Celeron 1100MHz
- 256MB SDRAM
- GeForce2 MX200 64MB
- SoundBlaster Live! hangk.

139.900 Ft

BASE

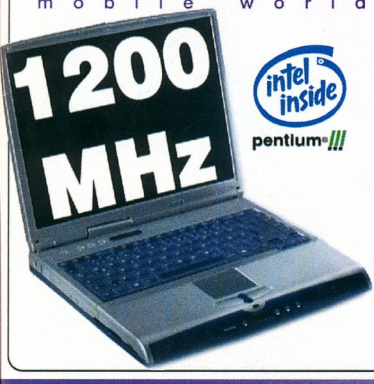
BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és a Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzor 766MHz
- 128MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- SiS630 videóchip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- Fax Modem 56kbps
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

79.900 Ft

SUPERSONIC 2

GERICOM mobile world



- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- VIA chipset, 256k Cache Pentium III processzorban
- Intel® Pentium® III (Tualatin) processzor, 1200MHz
- 8x sebességű Toshiba DVD meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATI RADEON AGP grafikus kártya 32MB DDR RAM
- TV-OUT (RCA) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Külső soros, párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben
- 12 hónap garanciával

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- 20GB merevlemez
- 256MB SDRAM

419.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- 30GB merevlemez
- 512MB SDRAM

449.900 Ft

Teljesítmény adatok:

- SiSoft Sandra Standard v2001.5.8.11 teszt program használatával
- CPU Benchmark: 3362 MIPS Dhrystone, 1605 MFLOPS Whetstone
- CPU Multi-Media Benchmark: 6512 it/s Integer, 8088 it/s Floating-Point
- 3D Mark 2000 v1.1 (Default): 3421
- 3D Mark 2001 (Default): 1652

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477## ACOMP Számítástechnikai Kft.

Árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!
Design by Lizzi

SOUND BLASTER AUDIGY MP3+

MINDEN, AMI EDDIG HIÁNYZOTT...

AJÁNLOTT KISKERESKEDELMI NETTÓ ÁR: 24.900.-FT

Két hónapja már írtunk a SoundBlaster hangkártyák legújabb generációjáról, az eltelt időszakban azonban csak néhány külföldi teszt méltatta érdemeit. Sajnos a magyarországi forgalmazás eleddig váratott magára, mostantól viszont már hazánkban is kapható a sorozat legtöbb darabja.

Elöljáróban annyit megjegyeznénk, hogy driverek tekintetében kicsit kaotikus még a helyzet, de ez szerencsére csak a Windows XP támogatottságára vonatkozik, a Win9x/ME/DOS platformra megkapunk mindent. Tökéletes működés hiányában tesztünk ezért nélkülözi a Windows XP alatti megmérettetést, és a WinME alatt nyújtott teljesítménye alapján készült.

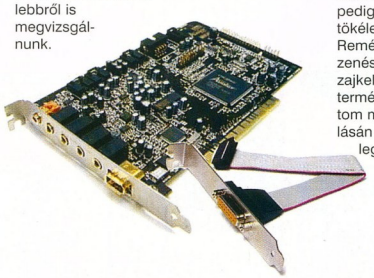
A kártyán számos csatlakozó található, mind az analóg, mind a digitális kimenetekhez, plusz ott van még a FireWire is, amely nagy sávszélességű adatátvitelt tesz lehetővé. Erre a kialakításra tehát nem lehet panasz, csak az kevésbé szerencsés, hogy a Game Port használatához fel kell áldoznunk egy PCI slotot, ugyanis az már nem fért rá a hangkártya hátuljára a sok csatlakozó miatt.

A teszthez egy 4.1-es Altec Lansing hangfalszettet használtunk, de kipróbáltuk az összes csatlakozót is, így természetesen a digitális kimenethez is volt szerencsénk. Ha a CD-ről föltelepítünk mindent, töméntelen mennyiségű kipróbálnivaló jelenik meg előttünk. Elsőként én ajánlanám, hogy a szoftveres hangszabályozást állítsuk be, ugyanis az analóg kimeneteken esetlegesen torzulást tapasztalhatunk maximálisra állított hangerő mellett. Gyanúm szerint ennek egyetlen oka az alkalmazott driver volt, mindenesetre maximális érték mellett a mélyebb hangok esetén igencsak erős torzulás volt érzékelhető.

Legelső próbánk a zajteszt volt, amit legtöbbször az emberi fül igénybevételével is elvégezhetünk, hiszen a Live 5.1-es verziói közül sok esetében elég rossz eredményeket mérhettünk ezen a téren, annyira, hogy ha hangfalunkon a maximális hangerőt állítottuk be, annak ellenére, hogy nem adott ki a kártya semmilyen hangot, erőteljes zúgás volt tapasztalható. Nos, ilyen téren ezzel a kártyával nem lesz hasonló problémánk, részben köszönhetően az – úgy látszik, most már a Creative-nál is alapnak számító – aranyozott csatlakozóknak.

Ezután igénybevettük a kapott szoftvereket is, hiszen elsőként a legérdekesebbel szerettük volna kezdeni, ez pedig nem más, mint az EAX Advanced HD. Hogy mást ne mondjak, ami a processzoroknál az MMX utasításkészlet volt, az a hangkártyáknál az Advanced HD. Mivel játékprogram még nem sok támogatja, kénytelenek voltunk beérni a föltelepített Gold Mine demóval. Elég meggyőző volt, ugyanis az eddig tapasztalt összes hibát sikerült kijavítani, és ennek eredményeképpen elég valósághű a környezet hangbeli megjelenítése – a különböző környezeti tényezők megváltozása esetén is zökkenőmentes az átmenet az egyik állapotból a másikba, a hangforrás és a köztünk lévő tárgyak akadályozzák a hangok terjedését, valamint egyszerre több környezeti hatás is érvényesülhet (összesen négy) – hogy néhányat említsek az újdonságokból.

Az újdonságok sora azonban ezzel még nem ért véget, hiszen van itt nekünk egy „Audio Clean-Up" nevezetű funkció, amit érdemes lenne közelebbről is megvizsgálnunk.



Ennek az a lényege, hogy képes a zenei fájlokból eltüntetni a megakadásokat, a kimaradásokat – többek között ezt elérhetjük a PlayCenter 3.0-ból is, az EAX gombjára kattintva. Nos, sajnálatos módon rendelkezem egy olyan CD-vel, amelyik valamilyen – számomra ismeretlen módon megsérült, így minden rajta elhelyezkedő számnak minden 3. másodperce tropára ment. Tökéletes tehát a módszer letesztelésére, amelytől természetesen csodát nem vártam, hiszen ami nincs, azt hogyan is tudná pótolni ez a funkció!? Nos, gyanúm beigazolódott, valóban nem pótolta a hiányokat, ám nagyon sikeresen eltüntette a megugrásokkal együtt járó éles, fülsértő zajokat. Ha mindezt egy kicsit jobb állapotban lévő anyaggal próbáljuk ki, már sokkal jobb eredményt érhetünk el. Mondhatnám, sikerült újfent kiválóan szerepelnie a Creative üdvöskéjének, hiszen javítani az említett zenei anyagon is tudott, ha folyamatossá nem is varázsolta azt.

Ha már itt járunk, érdemes kipróbálni a DREAM-et is, ami különböző hangokat képes körülreptetni a fülelő felhasználó környékén – kiszűrve az adott zenei anyagból a megfelelő frekvenciát és hangtartományt, képes mondjuk, csak a vokális részének „surroundosítására", ami azt jelenti, hogy az énekhang elkezd „körbejárni" az X hangfalon, ami körülvesz bennünket. Természetesen mindennek minimum 4 hangfalnál van értelme.

Összességében véve elmondható, hogy a Creative kártyacsaládja „felnőtté vált", azaz sikerült a profi kártyák sorába állniuk, mégpedig elfogadható árral megspékelve, tökéletes szoftveres körítéssel kiegészülve. Remélhetőleg a játékosok és az amatőr zenészek is megkedvelik majd az új zajkeltőket, amelyek a tesztelés során kiváló termékeknek minősültek, így bátran ajánlhatom mindenkinek, aki új hangkártya vásárlásán gondolkozik – jelen pillanatban a legjobb vételnek ígérkezik.

Chilly

Forrás: DEMO Stúdió

BUTTERFLY KYRO II 64MB (AGP)

A KOMPROMISSZUMOK KÁRTYÁJA

AKCIÓS NETTÓ ÁR: 17.900.-FT

Mi is a cél egy új kártya vásárlásakor? Hogy minél nagyobb teljesítményt tudjon nyújtani, valamint hogy minél olcsóbb legyen. Az alsóbb kategóriák győztesei ilyenkor a „noname" kártyák szoktak lenni, ahol a legújabb technológiák jelennek meg lebutított változatban, rosszabb minőségű komponensekből előállítva. Nos, a tesztben szereplő kártya rendelkezik minden főbb jellemzővel, ami vonzóvá teheti a vásárlók körében, úgymint 64MB RAM, a Kyro-kártyákkal járó technológia – lássuk, mindez hogyan is működik a tesztgépünkben (PIII 733MHz, 256MB RAM).

A kártya AGP-s, a GPU-t ventilátor hűti a megfelelő hőmérsékletre – a teszt ideje alatt nem is melegedett föl túlságosan egyszer sem. A kapott CD-ről a megfelelő drivereket föltelepítve (XP alatt a 2000-es driverek fognak működni) máris működött minden, habár a monitor és a kártya nem nagyon voltak összhangban, hosszú konfigurálások eredményeképpen sikerült úgy szinkronba hozni őket, hogy minden felbontásban a kép beleférjen a monitor által megjelenített területbe. A beállításokból látszik, hogy szinte mindent módosíthatunk, valamint alapból bekerült a tuning (overclock) lehetősége is.

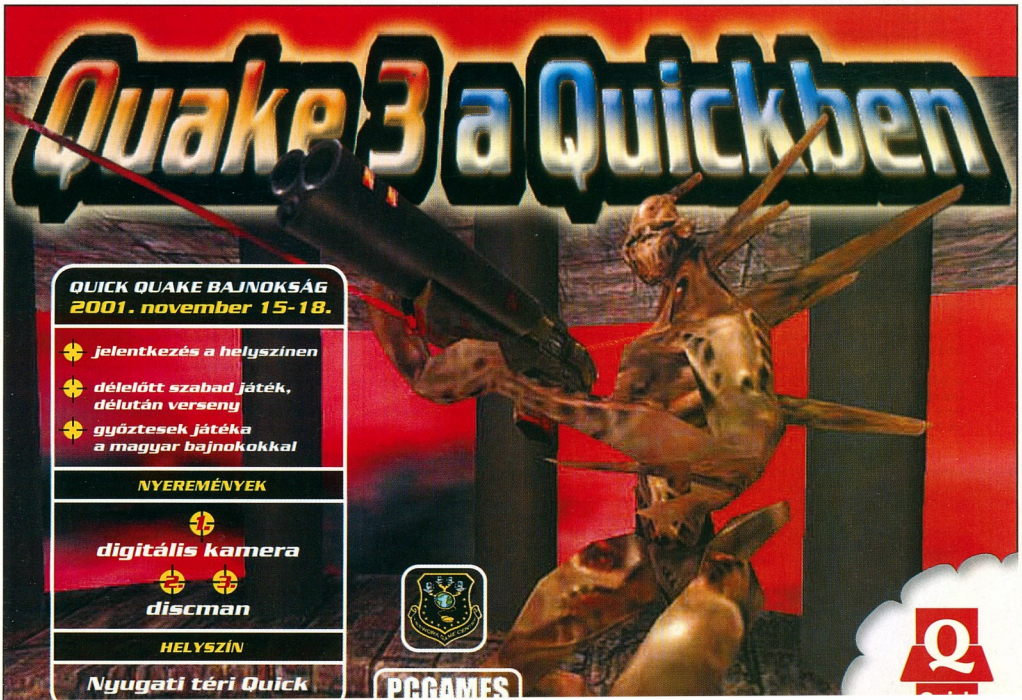
A tesztet a Quake 3, valamint a GLExcess nevezetű tesztprogram segítségével végeztük el, a gyárilag kapott drivereket fönnhagyva. Mind Windows ME, mind Windows XP alatt hasonló eredményeket kaptunk, a Quake 3 1024x768x32bit-es felbontásban, maximális részletezettség mellett is 60-70 fps-t produkált minimálisan, átlagosan 80 fps volt az eredmény, ami nem is számít rossznak, az ez alatti felbontások esetében pedig természetesen zökkenőmentes volt a játék, maximális fps-t produkálva működött a kártya. A GLExcess teszteredményei azonban megmutatták, hogy valójában azért itt a teljesítmény sokkal kisebb, mint azt elsőre látnánk, ugyanis elég gyengén muzsikált a különböző részeredményeket tekintve.

A további teszteket elnézve végül levonhattuk a konzekvenciát, miszerint a kártya tökéletesen alkalmas még a mostani játékok futtatására, ám egy következő generációs GF3-mal semmiképpen sem tudná fölvenni a versenyt, és valószínűleg az erre fejlesztett T&L-et használó programok sem fognak majd akadozásmentesen futni a nagyobb felbontásokban.

A szoftveres ellátása minimális, ám ennek ellenére elég jól konfigurálható a kapott eszközök segítségével, a teljesítménye átlagos, ám árához viszonyítva kielégítő. Azok számára ajánlott, akik nem szeretnének túl sok pénzt költeni egy olyan kártyára, amely nem kiemelkedően jó, ám a játékokhoz még tökéletesen megfelel, és azért a GF2MX-es sorozatnál azért újabbnak számít.

Chilly

Forrás: DEMO Stúdió



ÍGY ÍRTOK TI...

ELÉRKEZTÜNK A HARMADIK SZÁMUNKHOZ, MOST MÁR SZÉP SZÁMMAL POTYOGTAK LEVELEK AZ ELEKTRONIKUS ÉS A HOLLÓS POSTALÁDÁNKBA. NEM FELEDKEZTÜNK AZONBAN MEG FÓRUMOS BARÁTAINKRÓL, ISMÉT KÖZLÜNK A PC DOME FÓRUMRÓL (WWW.PCDOME.HU) JÓPÁR VÉLEMÉNYT. HA KEDVET KAPTATOK A VÉLEMÉNYEZÉSRE ÉS A LEVÉLÍRÁSRA, AKKOR TOVÁBBRA IS VÁRJUK ÜZENETEITEKET, E-MAILBEN A LEVEL@PC.GAMES.HU CÍMRE, VAGY POSTAI ÚTON A PC.GAMES 1325 BP. PF.: 315 CÍMRE.

Muad-Dib Válasz E-mail Info 2001.10.17 21:06
[280/312]
Új levelező
55 levél
Hidd el Mephisto, a progi összes fizikai jellemzőjét lehetetlen besűríteni 2 oldalba, 6 oldalon keresztül ezt olvasni pedig dögunalom lenne.
Idézek a Pc.Games 2001/01 októberi számának 51. oldalalóból, mely a The Elder Scrolls 3 ismertetőjét tartalmazza:
" Magára a játékrendszerre nem térnék ki, a szabályok olvasása legtöbbször ügyis unalmas. "

És igazuk van...

Szerintem egy játékleírás attól érdekes, ha minden mondatban benne van a teszter véleménye. Amit meg te akarsz, azok csak puszta tények, 10 mondatban le lehet őket rendezni.
Na de 6 oldalon keresztül...
Muad-Dib, aki a helyes utat látja

The Lord Válasz E-mail Info 2001.10.17 19:14
[271/312]
Megszállott levelező
2272 levél
nemkell külvilág! ha elolvasok 10 játékleírást utána kikapcsol ha gamézok egy kicsit vagy olvaosk mást...

AriAmi Válasz E-mail Info 2001.10.17 19:10
[270/312]
Megszállott levelező
1505 levél
Nahát, ilyen se volt még. Először értek egyet Muad-Dib-bal. :-)

Muad-Dib Válasz E-mail Info 2001.10.17 19:06
[269/312]
Új levelező
55 levél
Külvilág? Hmm...
Nem lenne rossz, de csak akkor, ha egy-két oldalban lerendeznétek.
Tudjátok milyen jól kikapcsolja az embert, miután végigolvasott 10 játékleírást?
Nagyon!!!
Tényleg nem rossz ötlet!
Muad-Dib, aki a helyes utat látja

Qper Válasz E-mail Info 2001.10.17 08:41
[267/312]
Új levelező
149 levél
Én sem értem miért kellene külvilág rovat egy játék újságba. Akit érdekel a téma az bújjon Filmvilágot, meg VOX-ot, Élet és Irodalmat. Ezek az újságok sem írnak tudtommal egy darab játékról sem, mégsem panszkodik senki.
Tehát sir Bear és mindenki az Ő holdudvarában: NE RAKJATOK AZ ÚJSÁGBA KÜLVILÁG-ROVATOT :)

p.s.: szerepelek "pár karakter erejéig" a novemberi papírban:) Kinek kell egy dedikált példány 3000-ért? ;)

Demeter Válasz E-mail Info 2001.10.16 22:40
[257/312]
Megszállott levelező
1207 levél
Remélem, hogy nem szádékoznak a "drága" szerkesztők olyanokkal elrontani az újságot mint pl. külvilág (filmek, zenék, könyvek..). Mert szerintem aki ilyen rovatokat szeretne olvasgatni, az inkább más lapokban keresgéljen. Jó lenne megőrizni olyannak mint amilyen, és nem egy komplett multimédiás egyveleget összehozi helyette!
Bár mindez csak magánvélemény.

Muad-Dib Válasz E-mail Info 2001.10.16 22:30
[254/312]
Új levelező
55 levél
Mephisto!
Azt mondod legyenek hosszabb játékleírások? Miért???
Azt akarod, hogy ugyanabba a hibába essen a Pc.Games, mint az 576Kbyte?
Az 576Kbytetól is mindenki ezt követelte, és mit kaptunk cserébe?
6 oldalas, unalomba fulladó játékleírásokat 4-es betűmérettel.
Higgyétek el, nem kell ez nekünk.
Pc.Games, ne tegyétek!!!!!!!!!

Muad-Dib, aki a helyes utat látja

Sirmelon Válasz E-mail Info 2001.10.15 22:57
[243/312]
Megszállott levelező
1298 levél
Mivel Raptor nem volt teljesen egyértelmü elárulom:
Ez egy teljesen független, testvéri lap.
Topicunk médiatársa és részben offline kiadása :-))
/Ez utóbbi mondatom kissé nagyképü volt, de legalábbis részben -88-89 old.- fedi a valóságot./

Raptor Válasz E-mail Info 2001.10.15 22:45
[241/312]
Megszállott levelező
1728 levél
Gsx-r: sztem ha egyszer elolvastad, akkor már rájöhettél volna....

Én meg nagy lazán tanulás helyett olvasgattam a PC.Games-t és egyre jobban tetszik! :) Amelyik cikket eddig elolvastam az mind olvasmányos, és izgalmas volt! Minden elismerésem!

Gsx-r Válasz E-mail Info 2001.10.15 22:32
[240/312]
Új levelező
2 levél
Akkor most ez a lap a kulfoldi lapok forditasa ,mint a PcFormat ,vagy teljesen fuggetlen ujsag?

Muad-Dib Válasz E-mail Info 2001.10.15 22:20
[236/312]
Új levelező
55 levél
Tisztelt Pc.Games!
Szerencsére ti nem vagytok olyan konzervatívak, mint a többi számgépes újság
- Pc-Guru, GameStar -, és képesek vagytok szakítani a konvenciókkal - fejlődőképesek vagytok.
Ti tényleg figyelembe veszitek az olvasók kívánalmait.
A lap minősége rengeteget javult és az írások is sokkal kiforrottabbak lettek - előnyére.
Mindezek ellenére lenne egy megjegyzésem a lapok "színtelenségével" kapcsolatban. Valamilyen hátteret próbáljatok meg varázsolni a szövegek mögé, mert nélkülük szertefoszlik - vagy létre sem jön - a lap és a játék közötti feeling. Félreértés ne essék, nem akarom, hogy túl színes legyen a lap, csupán vmilyen érzést akarok neki kölcsönözni.
Tatár Gergely

Eric Válasz E-mail Info 2001.10.15 16:38
[226/312]
Törzsvendég
792 levél
Azt nem tudom, hogy mi lesz a vége, de azt határozottan kijelenthetem, hogy fejlődőképes a lap. Tetszik, hogy adnak az itt olvasott véleményekre. És nem csak ígérgetnek, hanem cselekszenek is.

Kosh Naranek Válasz E-mail Info 2001.10.15 08:59 [225/312]
Új levelező
77 levél
Nos, két példány után arra a következtetésre jutottam, hogy az ujság fejlődésének legnagyobb korlátja az oldalszám. A jelenlegi terjedelemben nem lehet ennyi témával kimerítően foglalkozni, az egyes játékokról már nem is beszélve. Minimum + 10-15 oldallal kellene növelni az oldalszámot.

Sirmelon Válasz E-mail Info 2001.10.14 23:13
[219/312]
Megszállott levelező
1298 levél
Szerintem ne legyél tul szigoru hozzájuk - még csak a szárnybontogatásnál tartanak, s a cikkirók jó része ujonc, ahogy az első számból kivettem. Majd alakul az.
De: abban nagyon igazad van, hogy egy oldal egy játékra kevés, inkább kettő kellene és egy kicsit bővebb lére engedni a mondanivalót, szal egy kicsit részletesebben.

Ez pl. egy építő jellegü kritika volt.

Sirmelon Válasz E-mail Info 2001.10.14 22:27
[217/312]
Megszállott levelező
1298 levél
The Lord:
Ne hisztizz, hiszen ez egy most induló lap! :-)
És ha valóban figyelembe veszik kéréseinket, akkor olyanra formálódik, amilyenre szeretnénk, erre céloztam alant.
És akkor The Lord és Demeter is megkapják a maguk megfelelő rpg rovatát. De próbáljátok meg általánosítások helyett konkrétan megfogalmazni, mit is szeretnének, szerintem érdemben akkor tudnak a srácok igazán lépni.
Szal konkrétumokat és ne általánosságokat.
Hajrá! ;)

Demeter Válasz E-mail Info 2001.10.14 22:11
[214/312]
Megszállott levelező
1207 levél
Figyi ne hisztizz, ez a lap még alakulóban van, szal van még min javítani. :))) Amúgy én is nagyon szeretném ha az szerepjátékokkal való foglalkozás nem lenne hanyagolva. Remélem eme felvetésem nyitott fülekre talált...

Demeter Válasz E-mail Info 2001.10.14 00:21
[204/312]
Megszállott levelező
1207 levél
Hmmm...úgylátszik, hogy valamiből kimaradtam volna? Mint látom egy új lap van születőben (vagy már meg is született?)? Még nem olvastam, de kíváncsivá tettetek. Akárcsak régen mikor az első GameStar megjelent.
Na úgylátom, hogy ideje lesz ellátogatnom az első sarki újságoshoz...

OFFLINE

Üdv a PC.GAMES stábnak!
Oly kedves a szívemnek...
Gyanútlanul betoppanék az egyik kedvenc boltomba, hogy magamhoz szólítsam a legújabb gamét (melyre szemet vetvén vágyakoztam). A mosolygos kiszolgál, készít számla (mert az jó) és teszi "szatyor"-nak bele a játék és még!
Nos eme "és még" a tárgya lelkesedésemnek, mely képezi jelen magát egy PC.GAMES ajándék naptárban vala. :))
Köszi Nektek Figyelmesség Urai!
A folyadmányról:
- hónapnak közepe, mely jelenésnek ideje (megtartsátok!)>>>>>>>>>>ok!
- tartalma 's szépsége, épp elegendő éhes lelkemnek>>>>>>>>>>>>>>ok!
- külcsín ékessége a belbecsnek (lehetne keménynyebbbb borító)>>de még!
- a hálózatnak zűrzavaros világában található kis sziget (amennyi kell, sőt pont elég)>>>ok!
Szeressem e lapot és szellemét az alkotóknak. Kitartást és lelkesedést, mely legyen soha el nem múló!
Alázattal:
Screwlius (kiégett mágus)

T. Szerkesztőség!
Örülök, hogy elindult lapjuk, leginkább viszont az tetszik, hogy TRAU újra ír!
További jó munkát kívánok, üdvözlettel: Tankkiller

Sziasztok!
Azért írok, mert olvastam az előző lapszámban, hogy még nem nagyon kaptatok sok levelet, ezért küldök egy kis elemzést a lapról (nem szokásom, de miért is ne? :).
Szóval fórumokon is látom , hogy új lap nem lehet jó, meg hogy így a konkurencia-úgy a konkurencia! De én eddig én mind a 2 számot megvettem és szerintem nagyon jó! Egyrészt nagyon tetszik, hogy kategorizálva vannak a játékok! Így nincs az a nagy össze-visszaság, hanem szépen odalapozok az akció-játélkokhoz , ha azokra vagyok kíváncsi! Másrészről az is egy pozitívum, hogy az újság színes!
Ezt értsétek úgy, hogy nem egyhangú leírások, hanem képek, változatos elrendezések, értékelődobozok, stb.
Nagyon szép még a lap megjelenítése is! Sokkal jobb egy igényesen kinéző magazint kézbe venni, mint egy olyat, amin van egy cím meg egy kép (ez nem játékmagazin, de van ilyen). Emellett szerintem akárki akármit is mond, a lap ára is elfogadható!
Nekem ez a véleményem így a második szám megjelenése után, és csak annyit mondok: Így tovább fiúk !
Tyrel

Szia!
Leirom a velemenyem az ujsagrol.
Jo hogy nincs hozza cd.
Igy olcsobb meg a netrol ugyis le lehet mindent tolteni és altalaban a cd-n talalhato dolgok haromnegyede nem is erdekli az embert.
Aztan tetszik az ujsag elejen levo, a szamitogepes jatekok elso 25 everol szolo cikk.
Ja az oktoberi szamrol beszelek.
Ilyen tortenelmi tipusu cikkekbol johetne tomenytelen mennyisegben.
A majdan megjeleno jatekokkal kacsolatos hirek is kellenek.
Tetszik az is hogy stilusonkent vannak csoportositva a jatekok (akcio,strategia,szimulator stb.).
Van 1-2 vegigjatszas is az ujsagban, amik eleg sok helyet foglalnak el. Ugy lenne az igazi ha a netre pakolnatok fel ezeket a hosszu vegigjatszasokat es igy olyan dolgokra maradna hely az ujsagban, ami szelesebb reteget erint.
Persze nem mindenkinek van net stb.
Az ertekeles is jo a gepigeny feltuntetessel egyutt.
Jo a hardware resz is.

Az ujsagban irt jatekokhoz mindenfele kiegeszitest raktok a honlapotokra, ez is jo otlet, viszont az igazi az lenne ha mukodnenek is a linkek.
1 honappal az oktoberi szam megjelenese utan sem lehetett semmit letolteni.
Van 1-2 gyerek jatek leiras amik engem nem erdekelnek, van akit igen?:)
Az elofizetessel kapcsolatba van 1 kerdesem: mi az az sms hirlevel?
Illetve azt tudom hogy mi de valami bovebbet irnal errol?
Kerek 1 csekket ide:
Bunna Balazs

Üdvözlet a csapatnak!
Várhegyi Péter vagyok (bár valószínűleg a nevem nem mondd semmit) én vagyok az a srác, aki évekkel ezelőtt 3 kartondoboznyi chips-szel leptem meg az akkori csapatot, a csomagot a Bearnak
címezve. Bár lehet, hogy másoktól is kaptatok ezt azt, így nem is emlékeztek rám. A lapból csak a második szám került a kezembe, kiolvastam s mivel régi motoros vagyok, sok újságot olvastam, érzem, hogy jó a lap s kívánom, hogy meg tudjatok maradni a mai kemény konkurencia harcba!
Az egész országból ismerős a helyzet, a külföldi tulajdonú cégek nyomulnak ezerrel, lóvé, kapcsolatok hegyekbe, a magyar cégeknek pedig sokkal nehezebb háttér nélkül. Na jó, nem politizálok, a kisdobos becsületszavamat adom, hogy minden hónapba megveszem a Pcgamest, rajtam ne múljon a sorsa egy bimbózó lapnak! Már nem dolgozom a chipses cégnél - most egy üdítőitalt gyártónál vagyok, ezért mikulásra megleplek titeket egy rekesz ****-val Addig is jó munkát és ha lehet írjatok több hardvert!

Sziasztok!
Megvásároltam a PCGames újságotokat és nagyon tetszik. Sőt az ára is megfelelő. Levelem részben azért írom,
mivel olvastam az ajándék PCGames újságról. Én ezt az újságot amit küldenétek, a legjobb barátomnak, Balogh Károlynak küldeném, mivel ő is játékmegszállott és hamarosan itt a névnapja is és szerintem jó ajándék lenne!
Előre is köszönöm. Szevasztok
Bordás László

Császtok!
Érdekes, hogy a levelezésbe a fórumról is raktatok be szöveget, ilyet még egy lap se csinált.
Nem rossz ötlet, bár zavaró, hogy fordítva volt.
Cheatet akarok!
Tomi Miskolcról

Sziasztok!
Valamelyik nap volt megint a tévébe a Forrest Gump, nekem az az egyik kedvenc filmem, és csak azért írok,
hogy nektek abból a doboz bonbonból olyan jusson, amit nagyon szeretnétek! Tőlem ennyi biztatás telik, remélem
sok levelet kaptok és sok újságot el tudtok adni, bár ugye köztudott, hogy nem könnyű rákhalászni.
Üdv forest a poéta

Kicsi Huszáraim!
Nem én vagyok a Havas, de egy tanácsot fogadjatok meg tőlem: válasszátok el helyesen a szavakat vagy akkor ne is használjatok elválasztást és felejtsétek már el a sötét képeket-a nyomda ördögét úgy lehet elűzni, ha meggyújtjátok
a szakállát (én már csak tudom, nyomdász is voltam). Na dolgozzatok ezek szerint.
Dózsa P.

VALÓSZÍNŰSÉG-SZÁMÍTÁS

Vannak ismerőseim, akik maguktól jönnek rá, hogyan működik egy szerkezet. Mindig csodáltam őket. Én nem ilyen vagyok. Örök ellenségeim az új működési elvű konzervnyitók, dugóhúzók, távirányítók és mobiltelefonok, csak hogy néhányat említsek közülük. Ha az autóm megáll, nem kell attól félni, hogy egy elegáns mozdulattal felhajtom a motorháztetőt, valamit megbirizgálok, és pár perc múlva folytatom utamat. Ehelyett sóvárgó tekintettel várom az arra járó véletlent, amely eddig szerencsére mindig megérkezett. Na, el lehet képzelni, hogy milyen érzésekkel szemléltem az első számítógépet, ami az asztalomra került. Ilyen benyomása lehet annak a földigilisztának is, amely egy földre esett karórába botlik. Éreztem, elhamarkodtam a vásárlást. Mindenesetre – gondoltam –, most nem kezdek bele a kilátástalannak tűnő szélmalomharcba, a káromkodással teli próbálkozásokba. Más stratégiát választok: felmérem, hogy egyáltalán van-e értelme az erőfeszítéseimnek, genetikailag alkalmas vagyok-e a gép használatára. A tudományt hívtam segítségül. A valószínűség-számítás segítségével minden megjósolható. Pl. az is, hogy körülbelül hányan halnak meg holnap autóbalesetben ittas vezetés miatt, hogy mennyi tyúknyak fogy el a jövő héten a II. kerület éttermeinek leveseiben, vagy hogy mekkora az esélye annak, hogy ötös találatunk lesz a lottón. Mert van esélyünk erre is. Ahogy számokkal kifejezhető valószínűsége van annak, hogy egy adott pillanatban ránk dől a ház, vagy hogy a macskánknak se szó, se beszéd, magától benyomódik a homloka. Ugyanígy meg van a lehetősége annak is – bár nagyon kicsiny –, hogy reggelre helyet cserél a szék a beépített szekrénnyel, vagy hogy a szőnyeg táncra perdül a hálózati kábellel. Fel is hívtam egy amerikai, óriás-komputeren dolgozó barátomat, hogy segítsen nekem. Érdekességként elmondta, hogy szabad idejében kiszámolta: kb. 140-szer nagyobb esélye van annak, hogy a Bazilika teteje átugrik a Budai Szabadtéri Színpad fölé esőernyőnek, minthogy az Erzsébet híd megkérdezze a Lánchídtól, hány óra van. 63 milliószor valószínűbb, hogy a jellegzetes alakú Skandináv félsziget oroszlánüvöltéssel ijesztgesse a dánokat, mint az, hogy az Andromeda spirálgalaxis átmenetileg fenék-formát vesz fel a csillagászok szórakoztatására. Bár az ilyen típusú történések esélye annyira elenyésző – világosított fel szakember barátom –, hogy a világegyetem sok milliárd éves élettartama is kevés a megvalósulásukhoz, mégis, valós számokkal leírható. Állítólag a legvalószínűtlenebb események izgatták a komputernek hetekre van szüksége. Kérésemre betáplálta életem eddigi összes, általam rendelkezésére bocsátott információját, genetikai térképemet, lelki űködésem diagrammjait, naptárakat, fényképeket, mozgóképfelvételeket, riportokat, önvallomásokat és más emberek róluk szóló elbeszéléseit. A kérdés az volt: van-e esélye annak, hogy egy ilyen típusú ember, mint én, megértse egyszer a számítógép működését. A barátom kedvesen csinált nekem egy email-címet, vagy mit, hogy a választ elküldhesse nekem, de már két éve hiába kérdezgetem a postást.

Dolák-Saly Róbert

A Lart'pour lart Társulattal a következő helyeken és időpontokban találkozhattok:

November 10. és 13. (18.00 és 20.30)	Budapest Bábszínház A brutális katicabogár
November 12.	Körmend
November 13.	Szentgotthárd
November 21.	

Ha pedig szeretnétek budapesti előadásra mint az alábbi kérdé szerkesztőségbe 20

Tehát a kérdés:
Ki énekelte a Társul című számát?

www.swine-online.com

Automex Kft.
Budapest, 1077. Wesselényi u. 21.
Tel.: 461-5700 Fax: 461-5799
1410. Bp., Pf.: 185, Tel.: 461-5767
omex.hu, E-mail: info@automex.hu

KRÓNIKA - 2001 SZEPTEMBER

2001. október 1. - Az nVidia bejelenti a GeForce Titanium kártyacsaládot. A Matrox Games bejelenti a Napoleonic Wars-t. Megjelenik a Real War, az Ultimate Ride és a Hunting Unlimited.

2001. október 2. - Az ATi bejelenti a RADEON 7000 és 7200 kártyákat. Elindul az Asheron's Call Expansion weboldala.

2001. október 3. - A Cryo kiadja a From Dusk Till Dawn-t. A Ubi Soft elismeri a Pool of Radiance-ben jelentkező hibákat. Megjelenik a RuneSword II Gold. A Warrior Kings és a Paradise Cracked megjelenése 2002-re tolódik.

2001. október 4. - Az EA piacra dobja az F1 2001-et. Megkeződik a DirectX 9 bétatesztje. Az EIDOS bejelenti, hogy 2002 tavaszán jön a Hitman 2. Bejelentik a Warlords: Battlecry II-t.

2001. október 5. - Kijön a Black Moon Chronicles publikus béta-demója. A LucasArts bejelenti a Star Wars Starfighter PC-s változatát. Megjelenik a Tribes2 demója. A Blizzard kiadja a Diablo II: Lord of Destruction v1.09B patchet. Új Settlers IV és Serious Sam patch jelenik meg.

2001. október 8. - Az Intel új chipgyártási technológiát jelent be. Előrendelési rekordot dönt a Dark Age of Camelot. Aranylemezre kerül a Civilization III. Frissítés jön ki az Europa Universalis és Pool of Radiance játékokhoz.

2001. október 9. - Megjelenik a LightWeight Ninja 4. fejezete. Piacon a RADEON 8500 VGA kártya. Megjelenik a Max Payne v1.02 patch.

2001. október 10. - Aranylemezen az Art of Magic, és a Tennis Masters Series. Megjelenik a Dark Age of Camelot, a Patrician II és a Mad Dog McCree újrakiadása. Az AMD bemutatja az Athlon XP-t. Kijön az új Creative hangfal, Creative Inspire 5.1 5300 néven.

2001. október 11. - Megjelent a Sub Command v1.01 patch.

2001. október 12. - Az Impressions bejelenti a Lords of the Realm III-at. Megjelenik az Ominous Horizons és a Project Eden. A Virgin bejelenti visszatérését a PC-s piacra. Aranylemezre kerül a Beyond Atlantis II. A Digital Reality bejelenti a Haegemonia: Legions of Iron-t.

2001. október 15. - A holland Davilex bejelenti az US Racer-t. 2002 tavaszára halasztják a Morrowind megjelenését.

2001. október 16. - Az Activision kiadja a Tycoon Typhoon-t. Megjelennek a Kohan: Ahriman's Gift és a Rally Trophy demók.

2001. október 17. - Megjelenik a Schizm, aranylemezre kerül a Black Thorn.

2001. október 18. - Aranylemezen a Stronghold és az Aliens vs. Predator 2. Megjelenik a WW III: Black Gold és a Rune Gold. A NovaLogic kiadja a Comanche 4 limitált demóját.

2001. október 19. - Megjelenik a Torc technológiai demó. A Sierra kiadja az Empire Earth játszható demóját.

2001. október 22. - Aranylemezen a Silent Hunter 2 és a Motor City Online. A Fishtank bejelenti az 1914-et. Kijön az újabb, v1.2-es Pool of Radiance frissítés.

2001. október 23. - A Shrapnel Games megjelenteti a The War Engine-t. A Strategy First adja ki a TRAINZ-t. Megjelenik a Zoo Tycoon játszható demója.

2001. október 24. - Aranylemezen a Tom Clancy's Ghost Recon. A lengyel Techland bejelenti a Chrome-t.

2001. október 25. - Aranylemezen a Star Wars: Galactic Battlegrounds. Megjelenik a Search and Rescue 3 és az Asheron's Call: Dark Majesty.

2001. október 26. - Bejelentik a Tropico: Paradise Island-t, a Tropico kiegészítőjét. Megjelenik az Art of Magic. Bejelentik az EverQuest képregényeket.

2001. október 27. - Elkészül a MechWarrior 4 kiegészítője, a Black Knight. A Valve bejelenti, hogy több filmkészítő cég érdeklődik a Half Life iránt.

2001. október 28. - Kiadták a Casino Tycoon-t.

p.s.: Szerepelek [illegible] papírban:) Kinek kell egy ded ért? ;)

Demeter Válasz E-mail Infc [257/312]
Megszállott levelező 1207 levél

Remélem, hogy nem szádék szerkesztők olyanokkal elront pl. külvilág (filmek, zenék, kör tem aki ilyen rovatokat szeret

JÁTÉKMEGJELENÉSEK (OKTÓBER-NOVEMBER)

A nagy balhé! (Magyar szinkronnal!)	JoWooD	Megjelent	9 990 Ft
Action Man Arctic Adventure	Igrames/Hasbro	nov. 09.	7 990 Ft
Arabian Nights	Wanadoo	okt. 24.	9 990 Ft
Art of Magic	VIE / Interplay	nov. 09.	9 990 Ft
Casanova	Wanadoo	okt. 26.	9 990 Ft
Civilization 3	Igrames/Hasbro	nov. 30.	9 990 Ft
Codename: Outbreak	VIE / Interplay	okt. 24.	9 990 Ft
Command + Conquer Renegade	EA	nov. 01.	TBA
Drakula (Magyar szinkronnal!)	Travelbox	nov. 20.	6 995 Ft
Euro Racer	Infogrames	Megjelent	9 990 Ft
Fifa 2002 : Road To World Cup	EA	okt. 01.	11.990 Ft
Gorasul Legacy of the Dragon	JoWooD	nov. 02.	9 990 Ft
Grand Prix 3 Add-On 2000	Igrames/Hasbro	nov. 09.	7 990 Ft
Harry Potter + The Philosophers Stone	EA	nov. 01.	11.990 Ft
Hitchcock	Wanadoo	okt. 29.	9 990 Ft
Loch Ness	Wanadoo	nov. 16.	9 990 Ft
Looney Tunes' Sheep Dog'n'Wolf	Infogrames	nov. 09.	7 990 Ft
Lucky Luke Western Fever	Infogrames	nov. 30.	7 990 Ft
Monopoly Tycoon	Igrames/Hasbro	nov. 22.	9 990 Ft
Motor Racer 3	EA	nov. 01.	11.990 Ft
New York Race	Wanadoo	nov. 30.	9 990 Ft
Pearl Harbour	Wanadoo	nov. 16.	7 990 Ft
Rally Trophy (Magyar szinkronnal!)	JoWooD	nov. 16.	9 990 Ft
Shogun : Total War Warlord Edition	EA	okt. 01.	6.990 Ft
Subcommand	EA	okt. 01.	11.990 Ft
The Nations!(Magyar szinkronnal!)	JoWooD	okt. 29.	9 990 Ft
The Sims Hot Date	EA	nov. 01.	11.990 Ft
Traffic Giant Gold Edition	JoWooD	Megjelent	7 990 Ft
X-COM: Enforcer	Igrames/Hasbro	nov. 16.	9 990 Ft
Zax The Alien Hunter	JoWooD	Megjelent	9 990 Ft

BUDGET JÁTÉKMEGJELENÉSEK (OKTÓBER-NOVEMBER)

Commandos Behind Enemy Lines	Eidos	nov eleje	1 999 Ft
Cutthroats	Eidos	nov eleje	1 999 Ft
Fighting Force	Eidos	Megjelent	1 999 Ft
Gangsters	Eidos	nov eleje	1 999 Ft
Grand Prix 500cc Best of	Igrames/Hasbro	nov. 16.	3 990 Ft
Grand Prix World Best of	Igrames/Hasbro	nov. 16.	3 990 Ft
Micro Machines III	Codemasters	Megjelent	1 999 Ft
Might & Magic 7	3DO	Megjelent	1 999 Ft
Panzer Elite Gold Edition	JoWooD	nov. 09.	3 990 Ft
RedGuard	Bethesda	Megjelent	1 999 Ft
Revenant	Eidos	Megjelent	1 999 Ft
Risk 2 Best of	Infogrames	nov. 09.	3 990 Ft
Soul Reaver	Eidos	Megjelent	1 999 Ft
Thief	Eidos	nov eleje	1 999 Ft
Tomb Raider II	Eidos	Megjelent	1 999 Ft

Az olvasnivaló kiegészítésére készült az alábbi lista. A cheat-eket, demókat, pályákat megtalálhatjátok a www.pc.games.hu címen.

AKCIÓ
Grand Theft Auto 3
- videók, háttérképek
The Shadow of Zorro
- videó, háttérképek
C.O.N.S.E.A.L.
- háttérképek
AquaNox
- háttérképek, videó
Project Eden
- demó, videó, háttérképek
Evil Twin
- demó, videó

STRATÉGIA
Commandos 2
- Hatterkepek, Video
Stronghold
Castle Attack Arcade Game
- demo, hatterkepek
Trade Empires
- demo
RA2 - Yuri Revenge
- Map editor, Theme ,SaveGames
Patrician 2
- demo
Parkan: Iron Strategy
- demo
warcraft3
- Trailerek, Screensaver, Winamp skin, Hatterkepek

KALAND/RPG
Baldur's Gate 2: The Darkest Day
- MOD
Casanova
- Video, Walkthrough
Ominous Horizons
- Video
Pool of Radiance
- Cheat, Demo, Patch, Screensaver, Trainer, Video, Wallpaper
Throne of Darkness
- Demo, Patch, Trainer, Video, Wallpaper
World of Warcraft
- Video, Wallpaper

SZIMULÁTOR
F1 2001
- Video
MS Flight Simulator 2002
- Video

SPORT
UEFA
- videó
FIFA 2002
- demó, movie, háttérképek

HARDWARE
Audigy driverek

A KIEGÉSZÍTÉSEKET ÉS EXTRA PROGRAMOKAT MEGTALÁLHATJÁTOK A CD GAMES KÖVETKEZŐ SZÁMÁNAK CD-IN IS.

- www.stormregion.com
- www.fishtankgames.com
- www.gamespy.com

HA taktikára stratégiára humorra vágysz, ezt LÁTNOD KELL!

S.W.I.N.E.

magyar fejlesztésű taktikai-stratégiai játék

CÉL BEMÉRVE...

www.swine-online.com

magyar nyelven is!

fejlesztő: stormregion

kiadó: CHANNEL 42

forgalmazó: automex.hu

fishtank

POWERED BY: gamespy

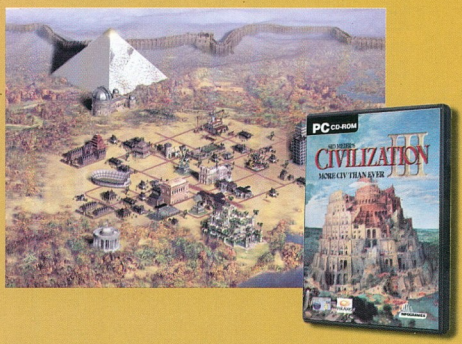
Automex Kft.
Budapest, 1077. Wesselényi u. 21.
Tel.: 461-5700 Fax: 461-5799
Postai utánvétel: 1410. Bp., Pf.: 185, Tel.: 461-5767
Web: www.automex.hu, E-mail: info@automex.hu

PC CD ROM
Windows 95 & 98

FIRAXIS

A TE VILÁGODBAN AZ EMBEREK KORUK ELŐTT JÁRNAK?

SID MEIER'S
CIVILIZATION III
MORE CIV THAN EVER



A CIV III-ban lélegzetelállító csodákat hozhatsz létre, dicsőséget hozva népedre. Építs Piramisokat, a Kínai Nagy Falat vagy a Sixtuszi kápolnát! Használd hatékonyan a Föld szűkös erőforrásait, küzdj meg a globális felmelegedés problémájával! Győzd meg igazadról a többi nemzetet egy eddig még soha nem látott diplomáciai rendszer segítségével!

Mutass példát a világnak!

A CIV III-ban életbevágó stratégiai, kulturális és katonai döntéseket kell hoznod. A végletekig próbára tesszük a képességeidet!

INFOGRAMES

© 2001 Infogrames Interactive, Inc. All Rights Reserved. Sid Meier's Civilization®, are U.S. registered trademarks. Infogrames and the Infogrames logo are trademarks of Infogrames Entertainment. S.A. Firaxis Games is a registered trademark of Firaxis Games, Inc.

DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY